REKLAMA
Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra
MESSIAH (2xCD) za 29.90!
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na stronach 192-193 za Action Redaction

Pełna wersja gry akcji!

Incoming

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

2CD

CD-ACTION®

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
Numer 05/2000 (48)
Maj 2000
Cena 16 zł 99 gr

CD-ACTION MEGARECENZJA

STAR WARS FORCE COMMANDER

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action

SuperBike 2000

Planescape: Torment PL

Programowy overclocking AMD Athlon 700 i 800 Mhz

Edycja rejestru

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark
ISSN 1426-2916 05

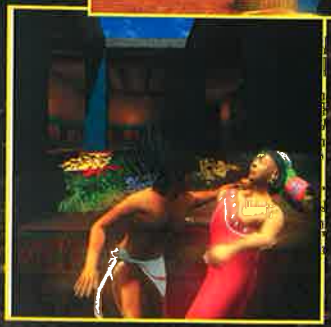
www.cdaction.com.pl

NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI. UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

CENA 79 ZŁOTYCH

AZTEC



Rok 1517, Mexico-Tenochtitilan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.

Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud !

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania "omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o międzynarodowej sławie.
- Dzięki "Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

JUŻ W MAJU...

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja klasycznej powieści G. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperymentującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczynasz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...
2 płyty CD, cena 79 zł!

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

- Koszt wysyłki 4.95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- akceptujemy karty kredytowe
- przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
- możliwość dostawy w ciągu 24-48h
- 100% zabezpieczenia przesyłki

W naszej ofercie znajdziesz również:
programy edukacyjne,użytkowe
filmy DVD oraz video, książki, komiksy,
gry karciane, gadżety z gier.
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

UWAGA !!!

NOWY NUMER TELEFONU

tel./fax **(0-22) 863 76 72**

e-mail: planeta@planetagier.com.pl

Biuro handlowe
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516
02-457 Warszawa
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00

PLANETA GIER®

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie www.planetagier.com.pl

Z okazji 1 urodzin "Planety" pierwszych 100 klientów którzy dokonają zakupów za min. 99 zł otrzymają oryginalną podkładkę pod myszkę oraz plakat. Kolejnych 50 otrzyma tylko plakat. Wszyscy którzy dokonają zakupów w okresie trwania promocji wezmą udział w losowaniu jednej z 50 gier niespodzianek oraz jednej z 3 nagród głównych którymi są: 12.6 i 3 miesięczny abonament na darmowe gry. Start 23/04/2000 Meta 18/05/2000. Losowanie nagród 20/06/2000

1 ROCZEK - 200 PREZENTÓW DLA NASZYCH KLIENTÓW

Oferta Diablo II oraz pozostałe linie łączą się z innymi promocjami.

Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

Kup Final Fantasy VIII i weź udział w losowaniu:
50 podkładek pod myszkę
10 komiksów i 5 tishirtów
Do każdego egzemplarza oryginalna kalkomania Final Fantasy VIII

TYLKO U NAS !
Zamawiając „DEMISE - RISE OF THE KU'TAN" otrzymasz oryginalny t-shirt z gry.
Do każdego egzemplaża gry „SKOUT"-PL otrzymasz plakat z gry.
Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

DIABELSKO KUSZĄCE

Planowana premiera - Maj/Czerwiec 2000

Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięczniki CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny nadase-pad DIABLO II Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK

22,- Książka PLANESCAPE TORMENT

SPRZEDAŻ HURTOWA

ARDsoft HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

tylko dla firm • tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59

Czas pracy i czas świętowania

Zbyszek: Początek maja skłania do refleksji o pracy i trudno się temu dziwić. W końcu lada moment ruszą pochody pierwszomajowe. Jedni będą chcieli oddać cześć cieniom minionych bezpowrotnie czasów, inni zaprotestują przeciwko nim, jeszcze inni na sztandarach, niesionych ulicami miast i wsi, wypiszą dziwne hasła, których nikt nie zrozumie oprócz nich samych. A co my, użytkownicy pecetów, powinniśmy wtedy zrobić? Przeciw czemu lub za czym manifestować? I czy w ogóle jest sens dźwigać komputery zamiast flag? A na jaki kolor właściwie trzeba by je pomalować i jaką drukarkę do tego wykorzystać? Może lepiej połączyć się w sieci w zgodzie z hasłem "internauci wszystkich krajów łączcie się" i wznieść się ponad to wszystko? No cóż, wybór pozostawiamy Wam. Jesteśmy magazynem ponadpartyjnym i ponad podziałami. Powiedziałbym nawet, że CD-Action to czasopismo wszystkich Polaków, a kompakty dołączane do niego sprawiedliwie dzielimy pomiędzy różne grupy społeczne...

Jurek: Dość tego politycznego bełkotu! Mam gotowe rozwiązanie: zamiast dylematów typu "z kim i przeciwko komu manifestować" proponuję "jakim środkiem lokomocji dostać się do Wrocławia na imprezę rocznicową CD-Action?" Szczegóły na jej temat znajdziecie, aż w dwóch różnych miejscach, w tym numerze CD-Action.

Zbyszek: To prawda. Musicie jednak uważać, bo nasza impreza prawie zbiega się w czasie z innymi świętami państwowymi. Mówimy o tym samym "długim weekendzie"! Nie zapomnijcie kart Klubu CD-Action. Po raz pierwszy klubowicze namacalnie poczują ich potęgę, gdy pośród tłumu oczekujących na wejście do klubu Firlej pierwszeństwo będą mieli oni. To oczywiście tylko taka metafora, ponieważ korzyści płynące z przynależności do Klubu są rozliczne. Do najważniejszych należy prawo do specjalnych cen przy zakupie towarów oferowanych przez Klub CDA. Zachęcam do zajrzenia na końcowe strony CDA, żeby zapoznać się z naszą pełną ofertą.

Jurek: W każdym razie mamy nadzieję, że na naszej imprezie będziecie się dobrze bawić i wrócicie pełni wrażeń i pozytywnej energii. Po szczegóły zerknijcie na stronę 40.

Zbyszek: Najważniejsze jest to, że przednówek już za nami.

Jurek: Przednówek?

Zbyszek: No wiesz, czas w którym już zebrano - i zjedzono - plony z pól, a nowe zboże jeszcze nie wyrosło. Czasem wtedy bieda ciśnie, głód kiszki skręca, a jeden z drugim obgryza korę z drzew.

Jurek: A fakt, są takie "martwe miesiące" - po świętach, gdy wyszło wszystko, co wyjść miało, producenci oddają się liczeniu kasy za swe gigahity, a sklepikarze odkurzają puste półki w oczekiwaniu na nowe dostawy towaru. My też wtedy wytrząsamy na łamy wszystko, co do tej pory kisiło się w szufladach. Niestety, polski rynek software jest ciągle płytki - za płytki nawet.

Z zazdrością myślimy o naszych alter ego na Zachodzie, mających problemy "hmmm... co tu wybrać z oferty, które gry dać w tym miesiącu na łamy pisma". My zaś myślimy "Ciekawe, czy w tym miesiącu dostaniemy w końcu tę obiecaną od xx miesięcy gierkę".

Zbyszek: Ale mniejsza o nasze kłopoty i rozważania. Wiosną producenci gier budzą się ze snu zimowego i zaczynają robić to, za co się im płaci. I to ożywienie już można wyczuć na naszych łamach. A za miesiąc będzie jeszcze lepiej, bo mamy zapowiedzianych kilka takich gier, że mózg dostaje drgawek na samą myśl.

Jurek: Lecz o tym co za miesiąc, powiemy - za miesiąc. Na razie warto pochwalić się megarecenzją Force Commandera, zaanonsować wyniki ankiety za rok 1999 [ano, są w tym numerze] i powitać nowy kącik na naszych łamach - kącik fanów gier osadzonych w realiach Star Wars. A i na CD odczujecie skutki wyników ankiety - niektóre działy już powiększono, inne zmniejszono... ale dobrych dem nie braknie, spokojna głowa. A i - co mówię z wielką radością - kroi się kilka naprawdę fajnych, pełnych wersji gier. Aż język świerzbi, by sypnąć paroma tytułami... ale bohatersko powstrzymam pokusę, dzięki czemu zapewne znacznie zwiększę listę ludzi, którzy, czytając wstępniaki, toczą pianę z ust :).

Zbyszek: Nie o pianę jednak chodzi, a o rzetelną, komputerową rozrywkę podaną w możliwie najatrakcyjniejszej formie, w sprzyjającej atmosferze współpracy, zrozumienia i kompetencji dziennikarskich. Mam nadzieję, że tak już teraz będziemy mogli pracować. W efekcie wszyscy zyskają - czytelnicy i gracze dostaną swoje ulubione gry, dema i artykuły, dystrybutorzy gier wypromują tytuły, na których im najbardziej zależy, a my... Cóż my? My znowu bierzemy się do roboty, bo kolejny numer CD-Action musi trafić na czas do kiosków.

Niech się święci 1 maja i pszczółka Maja!

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 48
Maj 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław,
ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

REDAKTOR NACZELNY
Zbigniew Bański

Z-CA REDAKTORA NACZELNYEGO
Jerzy Poprawa

ZESPÓŁ REDAKCYJNY
Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY
Łukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz

REDAKTOR TECHNICZNY
Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY

SKŁAD KOMPUTEROWY
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym
Janusz Oziom

KOREKTA
Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Zbigniew Bański

BIURO OBSŁUGI KLIENTA
tel. (0 71) 3412083

KIEROWNIK BIURA
Krzysztof Herla

PRENUMERATA
Marek Buczek
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA
Małgorzata Serwin
e-mail: gosia@silvershark.com.pl

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

DRUK
Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PC Format PC GUIDE

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Nakład 180 000

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• ZAPOWIEDZI •

UEFA Champions League Season 1999/2000 12
Dungeon Siege 18
Gore 22
Rally Masters 24
4x4 World Trophy 24
V-Rally 2 26
Radikal Bikers 26
UEFA Manager 2000 27
Hard Truck 2 28
Blade 30
Saboteur 32
World is not enough 34
Insane 36
Colin Mc Rae 2 38

• GRY RECENZJE •

C&C TS: Firestorm 42
Rising Sun 44
Cool Pool 46
Millenium Racer 47
Pro-Pinball: Fantastic Journey 48
Planescape: Torment PL 50
12'o clock 52
Beetle Crazy Cup 54
Silkolene Honda Motocross GP 56
Die Hard Trilogy 2 58
Desperados 61
Croc 2 62
Enemy Engaged: Commanche vs. Hokum 66
Lucky Luke on Dalton's Trail 70
Bust-A-Move 4 71
CyberChess 72
Faust PL 74
Case Closed 79
Tread Marks 80
Superbike 2000 82
The Sims 86
Heart Breakers 89
Force Commander 90

• ŚWINKA •

EA Pack 96
All in One 98
Virtua Fighter 2 99

• SUFLER •

Amerzone 100

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs Pascala 102
Kurs C++ 104
Achtung: hakerzy! 106
Hakerzy: broń się! 108
Komendy bota 109

• MULTIMEDIA •

Profesor Henry 2001 124
Cosmopolitan Virtual Look 126
Komputerowy tłumacz języka niemieckiego 127
Microsoft Encarta Encyclopedia 2000 128
Rock Diaries 129
Zwariowany Czarodziej i tajemniczy dom 130
Kai's Super Goo 131

• SPRZĘT •

Multimedia 132
Wirusy! 134
Porady dla użytkownika komputera 138
Windows 98 - od podstaw 144
Pliki systemowe Windows 146
Podróż do wnętrza PC-ta 148
Rejestr Windows - edycja 150
Archiwizowanie danych - WinZip .. 151
Komunikacja bezprzewodowa 152
Nie próbujcie tego w domu 154
Procesory 156
Komputery przenośne 158
Windows Media Player 159
Programowy overclocking 162
Logitech Cordless Desktop iTouch 163
Samsung Yepp 164
AMD Athlon 700 i 800 166
Logitech SoundMan X2 167
MicroStar K7 Pro 167
Guillemot Force Feedback Joystick 168
SyncMaster 900SL Plus oraz SyncMaster 900NF 169
WinFast GeForce 256DDR (2) 170
Sony SDM-N50 171
Skanery Primax 172
Gamester Evolution Pad 174
Guillemot Dual Analog Gamepad .. 174
PixelView Meeting PAK lite 175
Intel Pentium III 550 FC-PGA 176
Philips Brilliance 107P 177
Guillemot Maxi Sound Fortissimo . 178
Philips Vesta Pro, Samsung AnyCam 179
Ricoh MP9060A-DP 180
Soyo SY-6BA+IV 181

• INNE •

Okładka na CD 14
Aural Planet CD 78
Konkurs z Larą 78
Impreza CDA 40
CDA - marsz do szkoły! 40
Na Luzie 110
Scena 112
FPP Zone 114
Pomocna Dłoń 116
Przemyślenia 118
Ankieta 1999 120
Star Wars Corner 122
Klub CDA 182
Action Redaction 188
Tipsy 194

Indeks gier

12'o clock 52
4x4 World Trophy 24
All in One 98
Amerzone 100
Beetle Crazy Cup 54
Blade 30
Bust-A-Move 4 71
C&C Tiberian Sun: Firestorm 42
Case Closed 79
Colin Mc Rae 2 38
Cool Pool 46
Croc 2 62
CyberChess 72
Desperados 61
Die Hard Trilogy 2 58
Dungeon Siege 18
EA Pack 96
Enemy Engaged... 66
Faust PL 74
Force Commander 90
Gore 22
Hard Truck 2 28
Heart Breakers 89
Insane 36
Lucky Luke on... 70
Millenium Racer 47
Planescape: Torment PL 50
Pro-Pinball: Fantastic Journey 48
Radikal Bikers 26
Rally Masters 24
Rising Sun 44
Saboteur 32
Silkolene Honda Motocross GP 56
Superbike 2000 82
The Sims 86
Tread Marks 80
UEFA Champions League... 12
UEFA Manager 2000 27
Virtua Fighter 2 99
V-Rally 2 26
World is not enough 34

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam, jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150-200 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzycie do katalogu [na CD] CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu [ew. restart kompa nie zaszkodzi]. Pomoże!

Uwaga 4: W menu został wykorzystany utwór Reminiscenter, zespołu Aural Planet.

Kolekcja CDA nr 23

INCOMING

(Rage)

Kategoria: gra akcji/multishooter w 3D [TPP/FPP]
Cena: około 35 ł
Data premiery: Maj 1998
Multiplayer: tak
Tryby grafiki: 512x384xTrue, 640x480xTrue, 800x600xTrue
Sterowanie: klawiatura/mysz/joystick
Recenzja w CDA: 05/98
Ocena w CDA: 7/10

Wymagania minimalne: P133, 16 MB, CDx2, Win 95/98, Direct X, 50 MB na HDD, akcelerator
Wymagania sugerowane: P233 MMX, 32 MB Ram, CDx12, Win 95/98, Direct X, 50 MB na HDD, akcelerator

Obsługiwane akceleratory: m.in. Voodoo, Nvidia, Intel i740, Ati Rage Pro, Permedia 2, Matrox Mystique, S3 Trio 3D, Rendition V2100/200 oraz ich klony.

Testowano na: Voodoo 2 8 MB oraz Riva TNT 32 MB

Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

A oto kawałki recenzji Ugly Joe'go.

Agresywni Obcy atakują Ziemię, zaś gracz musi się im przeciwstawić wszystkimi możliwymi i niemożliwymi siłami. Strzelania w Incoming nie braknie. Incoming oferuje nam kilka trybów zabawy. Opcja "arcade" - zasady są proste: masz ponad 10 maszyn bojowych do wyboru (czołgi, helikoptery, myśliwce odrzutowe, myśliwce kosmiczne, bombowce) i jedno zadanie: broń swej bazy tak długo, jak możesz. Wrogowie nadciągają kolejnymi falami... M.in. przyjdzie nam obsługiwać stacjonarne działko przeciwlotnicze (wzbogacone o limitowaną ilość samonaprowadzających się rakiet). W trybie kampanii nie mamy wyboru pojazdu, którym chcemy się poruszać - jesteśmy przypisani do wyboru dokonanego dla danej misji przez komputer. (Kampania zresztą jest tak w trybie action, jak i tacticts). Do tego dochodzi możliwość gry w split-screen [dwie osoby na jednej maszynie naraz] i w trybie multiplayer. Kolejne misje rozgrywane są w sześciu odrębnych światach. Bez przerwy na ekranie coś błyska, jarzy się, wybucha efektowną eksplozją, wali się w chmurze ognia, czy efektownie rozpada się na kawałki. Do tego feeria rozmaitych świetlistych barw... Na deser można zmieniać tryb pracy kamery - najwygodniej walczyło mi się w trybie FPP. Dźwięk - tu nic się nie da zarzucić. Efektów jest tyle, że gdy gramy na słuchawki, głowa zaczyna szybko boleć (wybuchy, efekty strzałów, praca silników, nieco speechy). Muzykę nagrano w formie audio-tracków (można ją odsłuchiwać z CD); jest 11 tematów.

Incoming jest grą, która w znakomity sposób zwalnia nas od obowiązku myślenia, zapewniając przy okazji odpowiednio wysoką dawkę dobrej zabawy. No i dodatkowo gwarantuje wytworzenie sporego odcisku na przynajmniej jednym palcu.

For Cienkie Bolki

Wpisz: NUMBERONEDACRESTREET w głównym menu - aktywizujesz cheat-mode i masz dostęp do dodatkowych leveli.

Trzymając wciśnięty Shift, wpisz podczas gry:

SOLIDASAROCK	- nietykalność
OLDMACDONALD	- heheh, skaczące krowy?!
FLYMETOTHEMOON	- wyścig na Księżycu
HAVEALL	- masz wszystko
SUPERDAISY	- rozwalasz każdego jednym strzałem
INVUNERABILITY	- nietykalność
INFINITELIVES	- nieskończona ilość żyć
INFINITEWEAPONS	- nieskończona broń

Skrócona klawiszologia

	Armata	Pojazd naziemny	Helikopter	Samolot
Kursory up/down	góra/dół	przód/tył	góra/dół	góra/dół
Kursory left/right	lewo/prawo	lewo/prawo	lewo/prawo	lewo/prawo
Q	-	-	w szyku w górę	dodaj gazu
A	-	-	w szyku w dół	zwolnij
Spacja	ognia(*)	ognia (*)	ognia (*)	ognia (*)
Shift	ognia (**)	ognia (**)	ognia (**)	ognia (**)

(*) - główna broń
(**) - broń dodatkowa

Dodatkowo klawisze 1-6 - rozmaite tryby kamery (np. centrowanie na najbliższym wrogu)

KOLEKCJA CDA:
Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formula 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/20
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ścigałka

Incoming - 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji calokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Evolva
Interplay

Wymagania: PII 266, 64 RAM, Win95/98, DirectX 7.0, 3D akcelerator

FPP/TPP, ale w konwencji... gry taktycznej (+ łojenie ofkors). Akcja dzieje się na obcej planecie. Dowodzisz zespołem Genohunterów - wojowników posiadających niesamowite możliwości [vide recenzja w CDA 4/2000], walczących z pasożytniczą formą życia, atakującą ową planetę. W sumie sporo akcji i krwi, ale też naprawdę dużo zależy od myślenia. Niekonwencjonalne, efektowne wizualnie... godne uwagi. Demo zajmuje 52 MB i wstępnie rozpakowuje się do TEMPa.

Uwaga: U mnie upłynęło troszkę czasu, zanim demo zaczęło się instalować. Więc nie panikować, tylko odczekać te xx sekund...

Metal Fatique
Psygnosis

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

To 42 MB demo wygląda, jak połączenie np. Earth 2150 [RTS w 3 D] + wątki MechCommandera + MechWarriory... i nie tylko to zresztą. Niezły koktajl o całkiem dobrym smaku. Szkoda, że tylko dla posiadaczy akceleratorów...

Uwaga: jeśli po odpaleniu gierki, widzisz skaszaniony ekran z menusami lub jakieś śmieci na ekranie itd., oznacza to, że zastosowałeś OpenGL zamiast D3D (lub odwrotnie). Radzę na wszelki wypadek poczytać dokumentację - tam jest powiedziane, co i jak ustawić dla danego dopalacza (plus parę innych ciekawostek). W każdym razie demo działa bezbłędnie - grałem, wiem.

Uwaga: gdy komp zapyta się, czy uruchomić tutorial - lepiej mówcie, że nie :). Ew. poczytaj dokumentację...

Croc 2
Fox Interactive

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Zabawna i efektowna wizualnie platformówka. Mały krokodylek w akcji - musi zwalczyć złego Barona Dante. Dla każdego, niezależnie od wieku. Demo rozpakowuje się wstępnie do Tempa, zajmuje 47 MB na HDD i zawiera dwie misje.

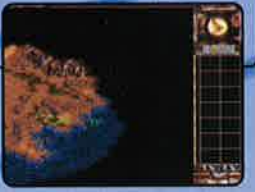
Klawiszologia

X	- skok
Spacja	- atak
A/S	- ruch
Z	- kamera
Enter	- inventory
P	- start/opcje

Command & Conquer: Tiberian Sun
Westwood Studios

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

Jeden z najbardziej wyczekiwanych RTSów wszech czasów. Najnowszy potomek słynnego cyklu Command & Conquer... oto przed Wami! Do dyspozycji 2 misje [pierwsza jest czymś w rodzaju tutoriala]. Całość zajmuje 73 Mb.



Superbike 2000

EA Sports

Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Superbike 2000 - motocyklowa ścigałka na licencji World Superbike Championship. Demo oferuje tryb quick race, 1 maszynę, 1 tor - ale za to bardzo rozbudowaną opcję konfigurowania otoczenia gry [np. realizmu jazdy itd.]. Sterowanie jest intuicyjne [kursory, ew. mysz], więc nie ma się co o nim rozwodzić. Dodam tylko, że klawiszami funkcyjnymi włączamy różne ujęcia kamery. Demo zajmuje jakieś 53 MB.

Uwaga: Zalecam duuużo cierpliwości. Najpierw setup zatrzymuje się na 99% i trwa tak z miesiąc [tak mi się zdawało ;)], potem po odpaleniu gry ekran się robi czarny i też -naście sekund nic się nie dzieje. No, ale w końcu WSZYSTKO rusza i jest OK.

Uwaga 2: Nader wskazana jest lektura dokumentacji, szczególnie gdy... posiadasz akcelerator. Demo "lubi", by dopałka miała jak najświeższe drivery (np. do Rivy TNT autorzy wręcz żądają Detonatora 2.5 i wyżej, inaczej mogą być problemy). Warto też ręcznie ustawić niektóre parametry dema - grafiki, realizmu, wyścigów itd. Gdyby demo robiło problemy (np. tuż pod sam koniec ładowania levelu odmawiało pracy), to zawsze można przestawić je w tryb software i pójdzie bez problemów.

Shogun: Total War

Electronic Arts

Wymagania: P2-300, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator

Uch, coś dla fanów AMBITNYCH - podkreślam te słowo - RTSów w 3D, które są tak naprawdę porządnymi i prawdziwymi strategiami w czasie rzeczywistym [czyli coś dla fanów Gettysburga albo Close Combat]. Wojny samurajów. Epicki rozmach. Imponujące... demo zajmuje 170 MB [!] i zawiera bardzo rozbudowany tutorial. Radzę obowiązkowo poczytać dokumentację dema.

Skrócona klawiszologia

+/-; / i * ; 1-3	- ujęcia kamer [na klawiaturze rycznej]
nume	
RMB na ternie	- centrowanie kamery
LMB 2x	- centrowanie kamery [gdy kli kamy na oddział czy flagę]
CTRL + F	- przyśpieszenie czasu
LMB na oddziale/fladze	- wybór oddziału
RMB na oddziale/fladze	- popup menu
LMB + CTRL	- zaznaczanie większej ilości oddziałów
G	- tworzenie grupy z zaznaczo nych powyżej oddziałów
Enter	- formacje
LMB na wroga	- atak bronią bliskiego zasięgu
RMB na wrogu	- atak bronią dalekiego zasięgu
W/C/L/X/P/S/F	- rodzaje formacji

Tesselation

DynaCore

Wymagania: P75, 16MB, Win9.X, DirectX

Gierka logiczna. 3 MB na HDD. Zabrzmi to wariacko... ale jest to skrzyżowanie ruletki z kółkiem i krzyżykiem. Kto nie wierzy, niech sprawdzi.

Half-Life: Opposing Force

Sierra

Wymagania: P133, 24MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Half-Life: Opposing Force demo oficjalnego packa do HL... Ech, co tu mówić - czad & czad & extra czad. Ponownie wracamy do Black Messy... i znów czekają na nas mutanty. Intro do gry - klimat jak w Aliens 2 [obowiązkowo obejrzeć do końca!!!], Obóz Treningowy - sierżant wrzeszczy lepiej niż nasi kaprale w Kawalerii Powietrznej :). Serio. Całość zajmuje 140 MB. Polecam każdemu fanowi FPP.

Nethergate

Spiderweb Software

Wymagania: P100, 16 MB, Win95/98, DirectX

Hmmm... całkiem niezły RPG, prawdę powiedziawszy [mimo iż troszkę staromodny, jeśli idzie o grafikę]. Akcja osadzona w 60 roku naszej ery, za rządów cesarza Nerona, w Brytanii, gdzie wybucha właśnie rebelia. Do wyboru: Celtowie lub Rzymianie. Gra się naprawdę fajnie [co mówi Wam gość, który zwykle za RPGami nie przepada]. Demo zajmuje 23 MB. Radzę poczytać dokumentację w grze.

Theocracy

UBI Soft

Wymagania: P200, 64 MB, DirectX, Win 95/98

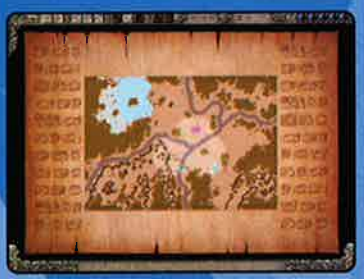
Skomplikowany RTS, z akcją osadzoną w państwie Azteków. Coś dla maniaków AoE :). Recenzja w poprzednim numerze CDA. Demo zajmuje 120 MB. Radzę DOKŁADNIE poczytać dokumentację - klawiszologia i zasady obsługi nie należą do specjalnie prostych...

Klawiszologia [bardzo skrócona]

Prowincja

F1-F3	- widoki
i	- info o prowincji
o	- opcje
m	- założenia misji
b	- panel budowania
s	- stop
h	- utrzymaj pozycje
p	- patrol
c	- info o postaci
Shift+F1	- help

insert [oraz pozostałe 5 klawiszy w tym bloku] - czary



Test Drive Le Mans

Infogrames

Wymagania: PII 266, 32 MB, Win9x, DirectX, akcelerator 8 MB minimum

Kolejna wariacja na motywach słynnego samochodowego cyklu Test Drive - a co oznacza "Le Mans" żadnemu facetowi tłumaczyć chyba nie trzeba? Po prostu coolna samochodówka. Całość to około 140 Mb.

Aha - przyznaję się bez bicia - w menu Cover CD jest przy tym demie opis, który nijak nie pasuje do tego, co tam jest. Po prostu zaplątał mi się tam tekst z zupełnie innego dema... innej gry [też samochodówki]. Troszkę za późno się zorientowałem... (Tym niemniej wymagania sprzętowe są w porządku). Sorki za buraczka. Tak to jest, jak się niechlujnie prowadzi notatki... :(.

Uwaga: gra wymaga bardzo świeżych sterowników dla dopalaczy. Inaczej albo się kaszani, albo np. gubi część tekstur itd.

Klawiszologia

A/Z	- gaz/hamulec
Kursor lewy/prawy	- sterowanie
S/X	- biegi
Kursor góra/dół	- światła/rozglądanie się
Insert	- kamera
O/L/I/K	- ujęcia kamer

Pro-Pinball: Fantastic Journey

Empire Interactive

Wymagania: P90, 16 MB RAM, DirectX, Win 95/98

Całkiem niezły pinball - robota tych samych ludzi, co zmajstrowali Timeshocka. Demko zajmuje trochę ponad 42 MB. Godna uwagi muzyka. Recenzja w tym CDA. Demo jest limitowane czasowo i punktowo.

SE Landscape Puzzle

Soft Enterprises

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98/NT

Startujące bezpośrednio z CDka puzzle. I to całkiem fajne; sporo rzeczy można skonfigurować.

Sudden Strike

CDV Software

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

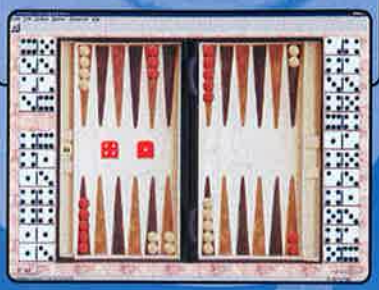
Haaaaaah! Coś pięknego dla tych, którzy lubią dobre RTSy i Close Combat!!! Wyobraźcie sobie, że ktoś zrobił Close Combat w 3D - i to będzie to II. Druga wojna i - w demie - niemiecka ofensywa. Szkoda tylko, że klawiszologia też po niemiecku... :(, ale obsługa nie jest trudna, da radę szybko się połapać). Zresztą, mimo wszystko, radzę poczytać dokumentację, gdyż przy wielu klawiszach podano angielskie znaczenie... Polecam! Całość zajmuje 65 MB.

Serious Backgammon v1.01

Tower Software

Wymagania: PC, Win 95/98

Gra planszowa, którą niektórzy znają zapewne pod nazwą tryktrak [tric-track]. Dwie odmiany rozgrywki. Gra w wersji shareware. Niecałe 2 MB na HDD.



On Land and Sea

Andrey Andrukov

Wymagania: P75, Win95/98, DirectX

Trudno zdefiniować tę małą i niezbyt efektowną, ale w sumie wciągającą gierkę. W zależności od preferencji gracza może to być strategia, gra logiczna, arcade... W każdym razie możesz awansować, walcząc na lądzie i morzu.

INDEKS DEM

- Command & Conquer: Tiberian Sun
- Croc 2
- Evolva
- Half-Life: Opposing Force
- Metal Fatique
- Nethergate
- On Land and Sea
- Pro-Pinball: Fantastic Journey
- SE Landscape Puzzle
- Serious Backgammon v1.01
- Shogun: Total War
- Sudden Strike
- Superbike 2000
- Tesselation
- Test Drive Le Mans
- Theocracy

EXTRAS

Bonus 1 - mnóstwo ciekawostek: ikony, fajne użytki, tapety, theme-packi, kursory, screen-savery, skiny do WinAmpa itp., itd.

Bonus 2 - raj gracza: tipsy, trainery, dodatkowe levele do gier, edytory, solucje, itp.

Pomocna Dłoń - anonse czytelników do Pomocnej Dloni.

Tawerna RPG - kącik fanów RPG.

RTS Area - kącik fanów RTSów.

MP3 Zone - niestety, problemy szkolno-zdrowotne autorów sprawiły, iż w tym numerze tego kącika nie ma :(((. Ale może pocieszy Was info, że na CD znajdziecie mp3 zespołu Aural Planet z ich najnowszej płyty. Obowiązkowy dla wszystkich fanów dobrej muzyki [a szczególnie goa, trance itd]. Utwór został wykorzystany jako tło muzyczne w naszym głównym menu. Jeśli nie możesz odsłuchać muzyki z menu, zajrzyj do katalogu: CDA_menu/Data/Sound/mp3.mp3 - ten plik to właśnie ów utwór: Reminiscenter. [O samym Aural Planet i płycie jest w tym CDA całkiem sporo]. Miłego odsłuchu. Miejmy nadzieję, że za miesiąc wszystko wróci do normy...

Scena - stuff z Antique 99 + klasyka + twórczość czytelników + trochę stuffu na 8-bitowce. Też nieco mniej niż zwykle [cóż poradzę, że tyle dobrych dem gier było w tym miechu], ale też za miesiąc wszystko będzie po staremu.

FPP Zone - kącik fanów FPP.

PROGRAMY

• Pass32 - darmowy kompilator assemblera (Dos/Win9.X). Kto nie wie, co to assembler, to może w ogóle tam nie zaglądać i sobie "ass'y" nie zawracać :)...

• Pomocnik Krzyżówkowicza - polski program, znacznie rozładowywujący stres podczas rozwiązywania krzyżówek i wzmacniający wiarę użytkownika w swą inteligencję :PP.

• Podatek - coś w miarę na czasie [jeszcze]. Program do obliczania podatku dochodowego za rok 1999.

• Undelete 2.0 - tytuł jest chyba wymowny? Ale progs działa tylko pod NT/Win2000

• DirectX 7.0a - coś, co musisz mieć w kompie, by najnowsze dema i gry chciały działać. Zainstaluj, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.

HARDWARE

• ITweakU 3.0 - bardzo użyteczny program, który pomaga usprawnić współpracę z systemem. Po dokonaniu kilku zmian nie można w ogóle wyobrazić sobie funkcjonowania w standardowym środowisku Windows bez niego. A wszystko to bez potrzeby ingerowania w rejestr.

• BIOS 1.34.0 - mała aplikacja, która umożliwia zarówno odczyt, jak i zapis danych do pamięci CMOS komputera, w której są przechowywane informacje BIOSu. Przed użyciem zaleca się dokładne przeczytanie instrukcji w pliku tekstowym. Program działa TYLKO w rzeczywistym trybie DOS (nie w okienku DOS). Raczej dla zaawansowanych, początkującym odradzamy zabawy...

• WinBIOS 1.0 - ta odmiana programu BIOS działa w środowisku Windows, ale niestety została pozbawiona kilku bardziej zaawansowanych funkcji. Podobnie, jak w przypadku wersji pod DOS, zaleca się nadzwyczajną ostrożność w użytkowaniu - niefachowiec może sporo namieszać.

• MotherBoard Monitor 4.16 - kolejny program pozwalający monitorować różnego rodzaju parametry płyty głównej. W pasku zadań mogą zostać umieszczone ikonki, informujące o temperaturze różnych podzespołów, aktualnej prędkości obracania się wiatraczków i wiele innych. Możliwa jest także prezentacja danych za pomocą eleganckich mierników i wykresów. W pliku MBMlang.zip znajdują się moduły tłumaczeń programu do różnych wersji językowych - także polskiej.

• TweakBIOS 1.53b. - okno programu wygląda prawie identycznie, jak menu BIOSu. Tyle tylko, że udostępnia wiele ukrytych opcji, których bez tego programu nie znajdziecie. UWAGA! Program działa tylko w rzeczywistym trybie DOS (nie w okienku DOS).

Jakieś problemy?

* Demo Messiah - jeśli Ci się sypie, a masz dopalacz działający w 32-bitowej palecie kolorów, to przestawcie je na 16-bitową paletę. Ponoć pomaga...

* Soldier of Fortune - patch. To, że w czasie jego - patcha - depakowania wydaje się, iż zawiesza się gdzieś w połowie, jest... normalne. W końcu patch musi przetrawić te ponad około 150 Mb dema! Patch po prostu sam odnajduje i patchuje demo, co może mu zająć sporo czasu - z 5-10 minut nawet. Czekajcie cierpliwie, aż zrobi swoje, restart, start demo - działa. [Sprawdzone! I to ile razy, he, he, he].

*** Check It [Starter Kit, CDA 4/2000] Numer seryjny do tego programu to: D2-206469. Sorry za jego pominięcie w opisie programu w menu.**

Nie
zgubisz
się
sam
w
mieście?
Crime Cities
techland
software publisher
tel. (062) 7372747
www.techland.com.pl
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com
Zdobywca pierwszego miejsca
w kategorii NAJLEPSZA GRAFIKA
na festiwalu gier IGF w San Jose

Zupełnie Nowe!

• BANKRUCTWO PROJECT TWO

Holenderscy twórcy gier, Project Two Interactive (Jazz Jackrabbit, Plane Crazy), ogłosili bankructwo.

• HALF-LIFE GENERATION

To coś dla tych, którzy do tej pory nie mieli kontaktu z tą grą. Zestaw obejmuje oryginalną HL, dodatek Opposing Forces oraz coś dla maniaków sieciowania: Team Fortress. W Polsce zestaw ma kosztować około 160 zł, a w pierwszym tysiącu egz. znajdziecie też firmową koszulkę. A tak z innej beczki: sprzedano dotąd około 1,5 mln. egz. tej gry.

• DODATEK DO QIII: ARENA

Wkrótce pojawi się Quake III: Arena Mission Pack. Oprócz nowych leveli pojawią się też nowe postacie: rycerz, cyborg, cyberpankówa itd. Konkretna data premiery i cena - nieznana.

• PUMPKIN STUDIOS OUT!

Twórcy Beast & Bumpkins oraz Warzone 2100 nie istnieją... Tym samym dalszy los anonsowanego na naszych łamach Saboteura stoi pod wielkim znakiem zapytania.

• SIMCITY 3000 UNLIMITED

Electronic Arts zapowiedziało nową wersję swego przeboju - SimCity 3000. Nowa wersja to kilka dodatkowych budowli, 13 nowych scenariuszy, edytor scenariuszy, 4 nowe klęski żywiołowe + parę innych bajerków, w tym edytor budowli. Premiera w maju.

• DODATKI DO MFS 2000

Jumbo Jet 2000 Version 3.0 oraz Private Wings to dwie nowe propozycje firmy Data Becker, kierowane do fanów Flight Sim 2000. Ta pierwsza pozwala na sterowanie olbrzymimi odrzutowcami Boeninga z serii 747-400. Ta druga zaś to coś dla fanów awionetek - będzie ich tam do wyboru 36 modeli. Premiera na dniach.

• WINDOWS 2000 ZA DARMO!

Hiszpańskie wydanie magazynu PC World miało zawierać na dołączanym cover CD trialową, działającą 120 dni, wersję Windows 2000 PRO. Tymczasem płytka nie zawiera obiecanego triala, a... PEŁNĄ, DZIAŁAJĄCĄ, BEZ OGRANICZEŃ CZASOWYCH wersję Windows 2000 PRO (!). Nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć jak szybko rozeszły się wszystkie egzemplarze PC Worlda w Hiszpanii :) Microsoft stracił na tej operacji ok. 33 milionów zielonych. Ale za to zyskał ze 100.000 nowych fanów :). Jak to się stało - tj. jakim cudem na CD trafiła pełna wersja, na razie nikt nie wie.

UEFA Champions League Season 1999/2000

Liga Mistrzów. Dwa magiczne słowa, pod którymi kryją się przynajmniej cztery inne: pieniądze, kasa, forsa, szmal. Stworzona na początku lat dziewięćdziesiątych Liga Mistrzów jest postrzegana jako najbardziej luksusowe rozgrywki piłkarskie na świecie. Chyba tylko Mistrzostwa Świata cieszą się większą popularnością.

ELD (np: Tristania "beyond the veil")

Przynajmniej tak było do niedawna. Wszystko znakomicie prosperowało, ale w końcu zachłanność władz UEFA i skarbników wielkich klubów została ukarana. Ciągłe rozbudowywanie Ligi Mistrzów prowadzi do jej powolnego upadku. Cały ten cyrk staje się nudny. Co tydzień Liga Mistrzów. Jaki to ma skutek? Ano taki, że trenerzy narzekają na kłopoty ze skompletowaniem składu, piłkarze na przemęczenie, stadiony świecą coraz częściej pustkami, a ja wolę przełączyć kanał w TV na brazylijski tasiemiec niż oglądać następny nudny mecz. I pomyśleć, że jeszcze kilka lat temu nie mogłem się doczekać środowych wieczorów z Ligą Mistrzów. To było wręcz święto (kilku kumpli, browarek i telewizor ;)).

Ktoś jednak musi zarabiać na Lidze Mistrzów, skoro nadal do wygrania w niej są olbrzymie pieniądze, a powszechnie poważany Eidos szykuje dla graczy kolejną część gry o jakże wymownym tytule UEFA Champions League Season 1999/2000. Poprzednia część tej gry była według mnie jedną z lepszych piłek kopanych ubiegłego roku. Być może jeszcze pamiętacie moją recenzję pełną zachwytów. Ale czy mogło być inaczej, skoro była to naprawdę bardzo dobra gra?

Podobnie jak rok temu UEFA Champions League zajął się team Silicon Dreams. Cieszy mnie to, gdyż w zeszłym roku pokazali, iż potrafią stworzyć bardzo dobrą piłkę kopaną (a wcześniej bezlitośnie na nich bluzgałem za ich poprzednie piłki). Co nowego nam zaserwują chłopaki z Silicon Dreams? Oczywiście, wszystkie zespoły występujące w bieżącej edycji Ligi Mistrzów, a także aktualne składy, stroje, loga i sponsorów (no cóż... czy czasem nie mówiłem, że Liga Mistrzów to nade wszystko kasa?). Takie tryby rozgrywki jak: Liga Mistrzów, pojedynczy mecz, dowolnie skonfigurowany turniej i scenariusz. To samo mieliśmy już rok temu, ale to tylko drobny szczegół. W scenariuszu będzie możliwy nie tylko udział w spotkaniu uczestniczących zespołów, grających w bieżących rozgrywkach, ale również cofnięcie się w czasie aż do początku lat sześćdziesiątych. Będzie można rozegrać np. finał Pucharu Mistrzów z roku 1960 pomiędzy Bayernem a Man Utd. W sieci naraz będzie mogło się zmierzyć do 22 graczy. Nie obeszło się również bez nowego, specjalnie przygotowanego engine'u. Oznacza to oczywiście o wiele lepszą jakość grafiki (popatrzcie na screeny!), ładniejsze modele zawodników oraz lepszy motion capture. Piłkarze mają mieć zupełnie nowe możliwości ruchowe (większą ilość niekonwencjonalnych zwodów, podań, sztuczek technicznych etc.). Polepszono inteligencję komputera, dzięki czemu gra on rozważniej. Kopacze lepiej się ustawiają i z głową biegają po murawie. W grze firmowanej logiem Eidos nie mogło zabraknąć sław komentatorskich. Tym razem za mikrofonami zasiedli Bob Wilson, Clive Tydesley oraz coach reprezy angielskiej Kevin Keegan. Jak widać dziarski Kev nie tylko przechwala się, że jego Anglia zmiecie wszystkie drużyny podczas zbliżających się Mistrzostw Europy (ciekawe jak bardzo śmieją się z tego Holendrzy?).

Przyznam się, że czekam na Ligę Mistrzów z niecierpliwością. Dawno już nie miałem na tapecie żadnej porządnej piłki kopanej, a po tym jak wyglądała poprzednia Champions League nie mam wątpliwości, że tegoroczna odsłona będzie jedną z lepszych piłek. Zatem czekamy! □

UEFA Champions League Season 1999/2000
Eidos Interactive

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

FREESPACE 2

Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...

W sprzedaży już w kwietniu
Polska wersja językowa, 3 płyty CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA TEKSTOWA PL CD PROJEKT

niska cena 79 złotych

3CD

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

volition
www.volition-inc.com

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

Pierwsza część znakomitej serii FREESPACE ponownie w sprzedaży już od końca marca!

2CD

niska cena 49 złotych

PL

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wersji językowej w cenie 49 złotych!

CD ACTION

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

HIT

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."
IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

Reset GRA CZY PRYTAS!

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69. **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17, Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 651 23 65. **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

4 urodziny CD-ACTION

29 kwietnia (sobota)
o godzinie 10.00
rano w Klubie Firlej
(www.firlej.wroc.pl)
przy ulicy Grabiszyńskiej 56
we Wrocławiu
odbędzie się

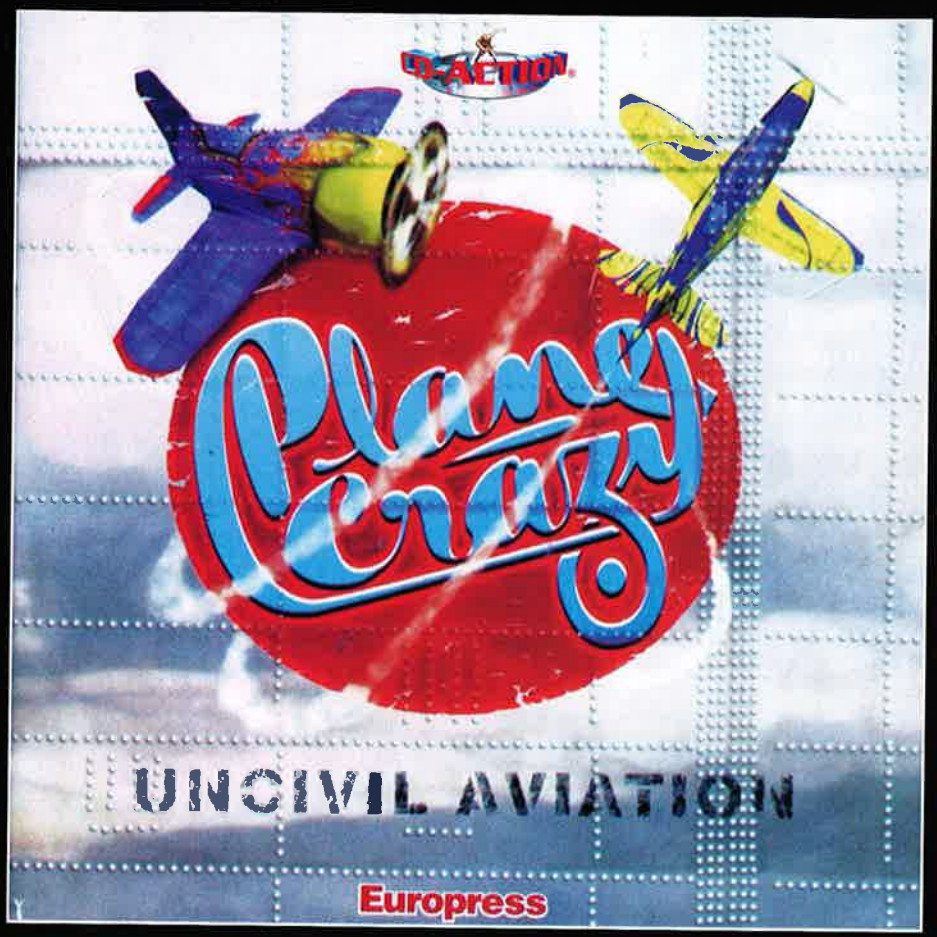
Impreza Rocznicowa CD-Action

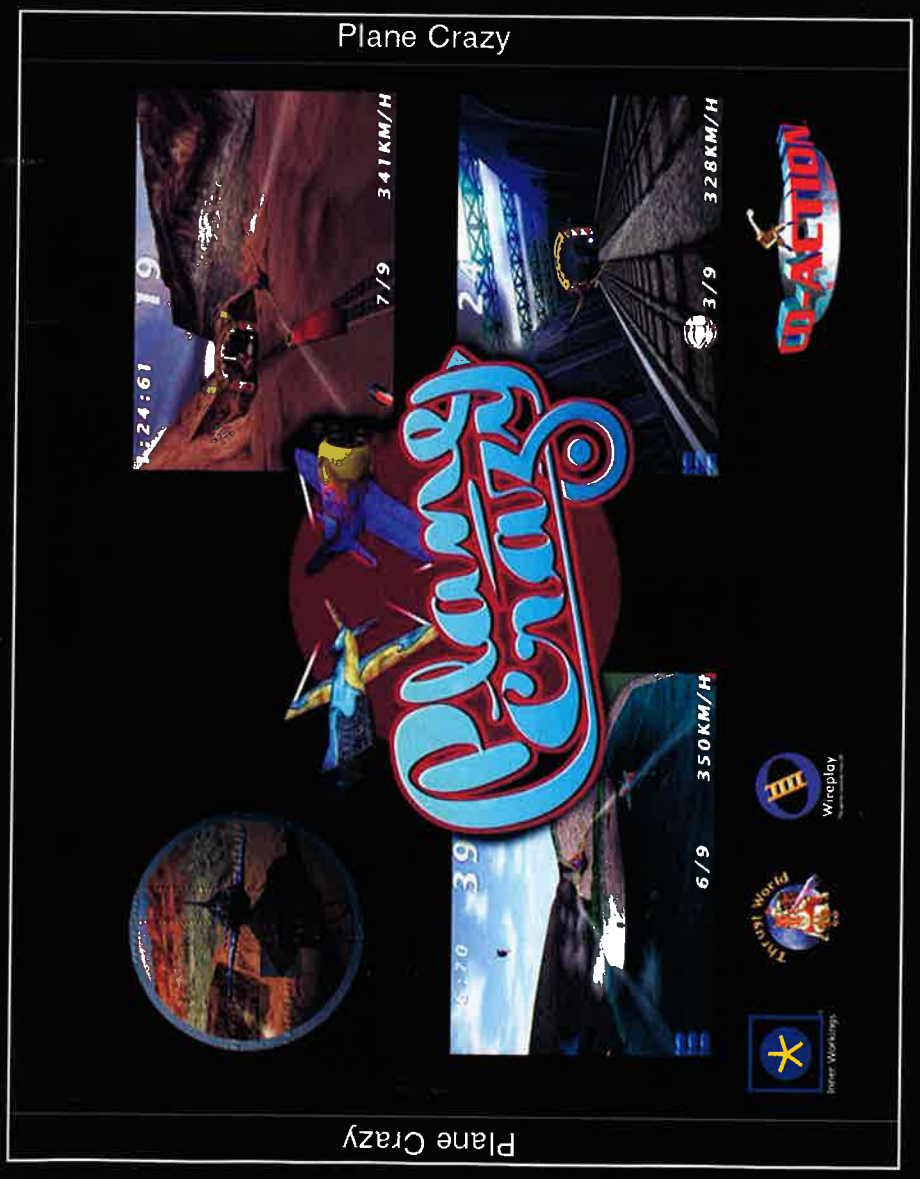
W programie:

- Rozdanie Nagród dla Produktów Roku 1999
- Koncert zespołu Miłość
- Promocje gier komputerowych i konkursy
- Turniej sieciowy
- Niepodzianki

szczegóły

str. 40





Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

Telefon i fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18.

zamów przed premierą

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.

PREMIERA: Czerwiec 2000

WEHIKUŁ CZASU PL

Wehikuł Czasu to nowa, gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi, słońce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem. W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. W swojej wielkiej podróży poznasz różne okresy historii ludzkości od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodości!
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Maj 2000

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje, niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: Maj 2000

IMPERIUM GALACTICA II PL

Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj nieznane planety, zbuduj gigantyczne miasta. Twórz sojusze z sąsiadami i wytycz międzygalaktyczne szlaki handlowe. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki.
Ocena CD Action 8+.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Maj 2000

SHOGUN PL

Nowa gra strategiczna, w które możesz poprowadzić potężne oddziały samurajów w wielkiej wojnie domowej.
Nie lada gratka dla miłośników strategii wzorowanej na grze Myth.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis pełną wersję gry Reflux.

PREMIERA: Maj 2000

AZTEC PL

Przenieś się w fantastyczny świat Azteków. Wcielisz się w postać młodego mieszkańca miasta Tenochtitlan i poznasz tajemnice upadku całej cywilizacji.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Maj 2000

INVICTUS PL

Gra strategiczna z akcją osadzoną w starożytnej Grecji. Jako wybrany przez bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir niesamowitych i skomplikowanych misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana na 2 CD i cenie 79 zł.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad lub książkę „Morze Piasków".

PREMIERA: Maj 2000

POMPEI PL

Przenieś się do starożytnych Pompei w VIII w. na cztery dni przed wielką katastrofą, w poszukiwaniu swojej zaginionej żony.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres: ul. Jagiellońska 74 budynek E 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualnyewirtualny.com.pl

telefon & fax (0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Cennik gier PC CD ROM

Alfa Centauri	69 zł	Lemmings Pak PL	49 zł
Championship Manager 3 + Liga Polska	69 zł	Motocross Madness	209 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	NHL 99	99 zł
Croc	59 zł	Panzer General II	69 zł
Dark Stone	99 zł	Phantasmagoria	69 zł
FIFA 99	99 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Prince of Persia 3D	99 zł
Gex 3D	79 zł	Redguard	59 zł
Gorky 17	69 zł	Silent Hunter	69 zł
GP 500	99 zł	Sin	69 zł
Half-Life Gold	99 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Half-Life Opposing Force	99 zł	Superbike World Championship	59 zł
Heretic II	69 zł	SWAT 3	159 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Theme Park + Theme Hospital	65 zł
Interstate 82	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Książe i Tchórz PL	59 zł	Turok 2	59 zł

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Nowość - filmy DVD

PREZENTOWANE FILMY NA DVD W CENIE **99 zł**

ZADZWOŃ PO PEŁNĄ OFERTĘ.

Książki i gry karciane

45 zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

19 zł

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING
W sprzedaży zestawy: uzupełniające Mercadian Masques i Urza's Saga.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

27 zł

WROTA BALDURA

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników gry Baldur's Gate.

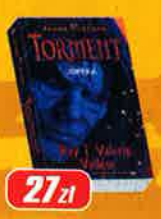
39 zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.



27 zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

25 zł

25 zł

39 zł

39 zł

45 zł

49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

65 zł PL

69 zł PL

69 zł

69 zł

69 zł PL

69 zł PL

69 zł PL

69 zł

69 zł

69 zł PL

69 zł

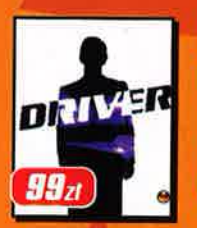
79 zł PL

99 zł

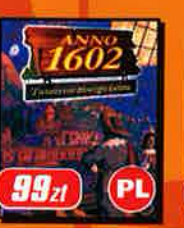
99 zł PL

99 zł PL

99 zł PL



99 zł



99 zł PL

99 zł

99 zł

145 zł PL

149 zł

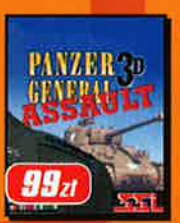
149 zł

155 zł

189 zł

209 zł

159 zł



Wirtualny Świat poleca

FAUST

Znakomita gra przygodowa i o niesamowitym i niepowtarzalnym klimacie i atmosferze.
Faust musi rozwiązać 7 tajemnic Mefistofelesa. Musi pokonać barierę czasu, aby zbadać mroczną przeszłość opuszczonego parku rozrywki. Pozwól porwać się wirowi zjawisk paranormalnych, odbądź podróż przez 7 ogromnych lokacji w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz, oraz oczywiście samego siebie...
Gra została opracowana w całości po polsku na 4 płytach CD. W polskiej wersji językowej udział wzięli znakomici aktorzy. W rolach głównych wystąpili Gustaw Holoubek, Marian Kociniak i Władysław Kowalski.

TORMENT

Nowe dzieło autorów kultowych gier Baldur's Gate i serii Fallout, firmy Black Isle oraz Bioware. Wspaniały świat łączący mroczny klimat świata Planescape i wielowątkową fabułę.
TORMENT to 4 płyty CD wypełnione po brzegi wspaniałą przygodą i ponad 3500 stron tekstu.
W pudełku z grą znajdziesz ponadto plakat z gry Torment, słownik terminów używanych w świecie Planescape, mousepad oraz oryginalny T-shirt.
W rolach głównych w polskiej wersji gry wystąpili m.in.: Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski i Wiktor Zborowski.

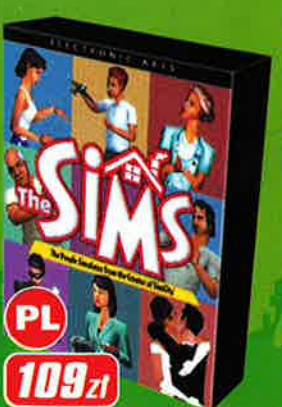
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

TZAR

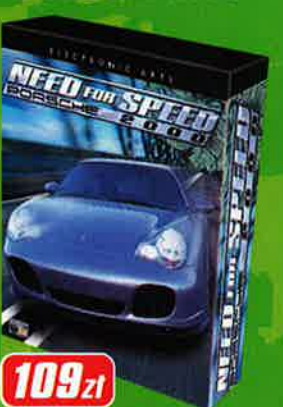
ROLLERCOASTER TYCOON

HOM&M3 ARMAGEDDONS BLADE

THE SIMS



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000



Zupełnie Nowe!

• TR - MOVIE!!!

W końcu wiadomo coś konkretnego!!! Tj. wszystko wskazuje, że jest już odtwórczyni roli głównej. Będzie nią Angelina Jolie, znana z filmów: Hackers czy Girl Interrupted (za ten film AJ otrzymała nominację do Oskara za aktorstwo!). Reżyserem będzie zaś Simon West - twórca m.in. Con Air. Zdjęcia do TR mają rozpocząć się już latem, a zakończyć latem 2001. Hmmm... którą Larę wolicie - Weller czy Jolie?

• POLSKI HAKER...

...też czasem wpadnie. Policja zatrzymała i postawiła zarzut włamania się, zniszczenia danych i uszkodzenia systemu operacyjnego wrocławskiemu 17-latkowi z II klasy LO. Facio zaatakował m.in. jeden z krakowskich instytutów badawczych. Co więcej, są też dowody potwierdzające te zarzuty, a gość przyznał się do winy. Teraz grozi mu do 5 lat więzienia. Nadal chcecie być hakerami?

• OMIKRON 2

Czyli Omikron Exodus, sequel Omikron - Nomad Soul, już się robi. Ma to być gra akcji w 3D + elementy przygodówki. Nic nie wiadomo o dacie premiery.

• DINO CRISIS W MAJU

Długo oczekiwaną konwersję psx-woeskiej giery Dino Cirisis (gra akcji - ludzie vs dinozaury... zapowiadaliśmy ją w CDA) Capcom wyda dokładnie 1 maja.

• TOMB RAIDER 5!

EIDOS ujawnił, że piąta część TR powinna ukazać się w okolicy świąt Bożego Narodzenia. Hehehe, znowu zanosi się, że w styczniu na okładce CDA zagości Lara: PPP. A tak przy okazji: łączna ilość sprzedanych - legalnych - kopii wszystkich TR przekroczyła liczbę 20 mln. Z czego TR4 uszczknął sobie 3,5 mln egz. Nieźle...

• AOE II: CONQUERORS

Ensemble Studios zapowiada dodatek do Age of Empires II: Age of Kings o nazwie Conquerors. 5 nowych cywilizacji, 4 kampanie, rozbudowany mul-

Chce mi się wyć! Powszechnie szanowany i ceniony Blizzard robi graczy w konia, ciągle przekładając termin premiery sequela kultowego Diablo. Trwa już to co najmniej półtorej roku. Grrrrr... Nie chcę być złym prorokiem, ale może to Blizzard drogo kosztować. Konkurencja bowiem nie śpi i korzysta ze stworzonej przez twórców Diablo koniunktury na gry RPG.

ELD (np: Opeth "still life")

Gapiostwo Blizzarda próbuje wykorzystać również moja "ukochana" firma Microsoft. Nie myślcie jednak, że "ukochana" to słowo o wydźwięku ironicznym. Bynajmniej. Cenię sobie Microsoft za GRY, jak mało którą stajnię. Weźmy np. Age Of Empires 2. Dla mnie jest to "riltajm" wszech czasów. Tym razem jednak chłopaki postanowili stworzyć coś w stylu Diablo, czyli RPG w czasie rzeczywistym z elementami strategicznymi. Ładnie to wszystko brzmi, ale mi po oglądnięciu screenów z press-packa bardziej się skojarzyło Dungeon Siege z Myth niż z Diablo. Skoro jednak autorzy porównują swoje dziecko do Diablo to z pewnością tak jest. Premiera gry jest przewidywana na rok 2001. W związku z tym Microsoft niechętnie udziela informacji (a jeżeli już, to skromne) na temat Dungeon Sige.

Niewiele wiadomo np. o fabule gry. Akcja dzieje się w fantastycznym świecie, który próbują opanować przeraźliwe monstra. Gracz wciela się w postać piętnastoletniego dzieciaka (do wyboru: chłopiec lub dziewczynka), którego farma (no, może farma jego rodziców ;)) zostaje zaatakowana na "dzień dobry" przez hordę Orków. Po bohaterskiej obronie swojego domu, gracz wyrusza w świat mścić się na brzydkich potworach. Aby jednak nie czuć się w tej krucjacie samotny, możesz sobie rekrutować chętne do pomocy postacie, jak np. łuczników, rycerzy czy czarodziejów. Drużyna może liczyć maksymalnie nawet dziesięć osób, ale z drugiej strony gracz będzie mógł zmierzyć się, tak jak w Diablo "one on one" ze złem. Nie powiem, ciekawe to rozwiązanie. Na tym podobieństwa do Diablo się nie kończą. Tak jak w grze Blizzard będzie można kupować za zdobyte pieniądze uzbrojenie, flaszki ze zdrowiem etc. Chociaż tryb gry dla pojedynczego gracza zapowiada się arcyciekawie, to jednak Microsoft postanowił, że głównym daniem będzie tryb multiplayer (to mnie wcale nie dziwi, jeżeli wziąć pod uwagę taktykę Billa G). W sieci pojedynki będzie mogło toczyć nawet dziesięciu graczy poprzez LAN lub Internet via MSN Gaming Zone (bo jakże by inaczej). W grze ma być wbudowany Siege Editor, dzięki któremu gracze będą mogli tworzyć swoje własne scenariusze, a następnie grać w nie w sieci ze znajomymi. W edytorze będzie można nie tylko stworzyć całe poziomy z przejściami, sekretami, pułapkami, monstrami i tym podobnymi atrakcjami, ale również gracz będzie miał możliwość wyboru ustawienia kamery oraz "wszczepić" do gry własny głos. Oczywiście, będą dostępne już gotowe, olbrzymie scenariusze, przygotowane przez speców z Microsoftu. Ale nie tylko. W Dungeon Siege ma być dostępnych 25 mniejszych map. W sam raz na kilka godzin niezobowiązującej, sieciowej pukaniny.

Magicy z Microsoftu, na potrzeby Dungeon Siege, stworzyli engine o niezbyt skomplikowanej nazwie Siege Engine. Co by jednak nie mówić, screeny wypychają gały na wierzch i miażdżą wszystkie pozostałe ośrodki odpowiedzialne za reakcje na wrażenia artystyczne (no wiecie... ślina zaczyna sama wyciekać z otwartej gęby ;)). Od razu widać, że grafika będzie tworzyć specyficzny, "rolplejowy" klimat. Całość to oczywiście pełne 3D z dynamicznym oświetleniem, cieniowaniem, renderowaniem etc. Zapowiadane są także niespotykane efekty działania czarów, ale to akurat potraktować proponuję z przymrużeniem oka. Wiadomo, jak to jest z obietnicami programistów ;).
Jak już wcześniej wspomniałem, Dungeon Siege jest jak na razie w początkowej fazie powstawania i grę tę ujrzymy na półkach sklepowych dopiero w przyszłym roku. Mimo to już teraz robi ona bardzo dobre wrażenie. Obawiam się jednak, że po premierze Diablo 2 dużo się zapewne zmieni w światku komputerowym i może się okazać, iż Dungeon Siege pozostanie nie zauważony. Zakładając jednak, że Diablo 2 w ogóle ujrzy światło dzienne i zawita na półki sklepowe ;). □

Dungeon Siege
Microsoft

Już wkrótce nowa doskonała gra przygodowa po polsku w niskiej cenie !

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja powieści Georga Wellsa

niska cena 79 złotych

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Poznaj przyszłość i przeszłość, udaj się w podróż poprzez czas i światy! Daj się ponieść fantastycznej opowieści w nowej grze przygodowej firmy Cryo, nawiązującej do dzieła Georga Wellsa.

Początkowo dzień, w którym zbudowałem maszynę czasu, wydawał mi się najważniejszym dniem w dziejach całej ludzkości. Maszyna otwierała nowe możliwości - eksploracji przeszłości i przyszłości oraz poznania istoty czasu. Teraz już wiem, że był to przeklęty dzień. Jestem uwięziony w innym czasie w którym jestem obcym, tak jak obcy mi jest świat który zastałem.
Moja pierwsza podróż i pierwsza potworna porażka... Maszyna Czasu to nowa, gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi, słońce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem. W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. W swojej wielkiej podróży poznasz różne okresy historii ludzkości od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodości!
Już dziś rozpocznij przygotowania do najdłuższej podróży poprzez czas i przestrzeń!

- Nieliniowa fabuła, dzięki której możesz grać w Wehikuł Czasu wielokrotnie i za każdym razem możesz napotkać nowe sytuacje i ukończyć grę na różne sposoby.
- Każda z napotkanych postaci ma własną rozwiniętą sztuczną inteligencję dzięki której jej zachowanie jest unikalne i jest związane z jej własnymi celami i potrzebami.
- Akcja ukazana z perspektywy trzeciej osoby z sugestywną grafiką powstałą dzięki oryginalnej kombinacji grafiki prerenderowanej i liczonej w czasie rzeczywistym.
- Niesamowita ścieżka dźwiękowa z utworami przygotowanymi m.in przez muzyków z francu-skiej grupy ONB (dwie złote płyty we Francji) nadająca rozgrywce niepowtarzalny klimat.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT www.cdprojekt.com

cryo INTERACTIVE

AZTEC

Fascynująca gra przygodowa, której akcja toczy się w zaginionym złotym mieście Azteków.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment, Wszelkie prawa zastrzeżone, Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Już w sklepach!

Demise
RISE OF THE KU'TAN

DOBRA CENA
99 zł

Demise - gra na 500!

- co najmniej 500 godzin gry!
- ponad 500 gatunków potworów!
- ponad 500 przedmiotów!

Stwórz swoich bohaterów wybierając spośród dziewięciu ras (od małego Gnoma po olbrzymiego Giganta) i dwunastu profesji (od szlachetnego Paladyna do zabójczego Ninji). Poprowadź drużynę poprzez gigantyczny 30-to poziomowy labirynt pełen potworów i niespodzianek. Zaprzyjaźnij się z wrogimi istotami i włącz je do swojej grupy. Wypełnij kilkaset zadań zlecanych przez ludzi z Miasta, handluj przedmiotami i pochwyconymi potworami.

Demise to rozbudowana opcja gry wieloosobowej na specjalnie stworzonym do tego celu serwerze. Kompletny help wewnątrz programu, łącznie ze szczegółowymi poradami dla początkujących w całości po polsku.

PL CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

ARTIFACT ENTERTAINMENT

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

W sprzedaży od początku maja !

traitors gate

Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!

CENA 79 zł

4 CD

PL profesjonalna polska wersja językowa

W roli amerykańskiego generała Pentagonu Wiktor Zborowski

Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.

Traitor's Gate to gra na wskroś realistyczna. I nie tylko dlatego, że grafika przypomina film fabularny. Tutaj wszystko toczy się jak w realnym życiu. Twoje działania muszą być tak przemyślane i logiczne, jakbyś nie grał, a był naprawdę wyszkolonym agentem służb specjalnych!

Jakość Traitor's Gate jest nieprawdopodobnie wysoka. To po prostu brylant... Każde miejsce w grze zostało pieczołowicie wyrenderowane z ogromną dbałością o realizm.

Gaming Grand Central: 94%

Rezultaty pracy firmy DayDream są zdumiewające. Traitor's Gate to wręcz nieprawdopodobna gra przygodowa.

Edge: 92%

Jeśli chodzi o grafikę to gra jest znakomita, a może nawet powalająca. Odwzorowano w niej rzeczywistość.

Zwiedzałem ostatnio Londyn i byłem zdumiony odnajdując w Traitor's Gate te same i tak samo wyglądające miejsca, w których byłem w realnym życiu. Chciałbym zobaczyć więcej takich gier!

Adventure Gamer 4,5/5

Ta gra wygląda jak wysokubudżetowy film z Hollywood. Wspaniała muzyka i niezwykłe efekty świetlne.

The Gamer Zone: 4/5

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

daydream SOFTWARE

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

JUŻ W SPRZEDAŻY

Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa!
Znajdź winnego!
Niech zatriumfuje sprawiedliwość!

CENA 69 zł

PL profesjonalna polska wersja językowa

Fabuła jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunastopokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie. Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

tiplayer (m.in. capture-the-flag), tudzież mapy oparte o realnie istniejące tereny. Premiera na jesień.

• KLEOPATRA

Jak pewnie wiecie, tak ma się nazywać dodatek do gry Pharaoh/Faraon. 4 nowe kampanie i 15 misji do przejścia, walki z rabusiami grobów, wznoszenie jednego z cudów świata - latarni morskiej w Aleksandrii, wspomaganie Marka Antoniusza w bitwie z Oktawianem... Premiera - chyba już była, przynajmniej na Zachodzie. U nas też się pojawi, spoko, spolszczona.

• UROK TROPICO-ÓW

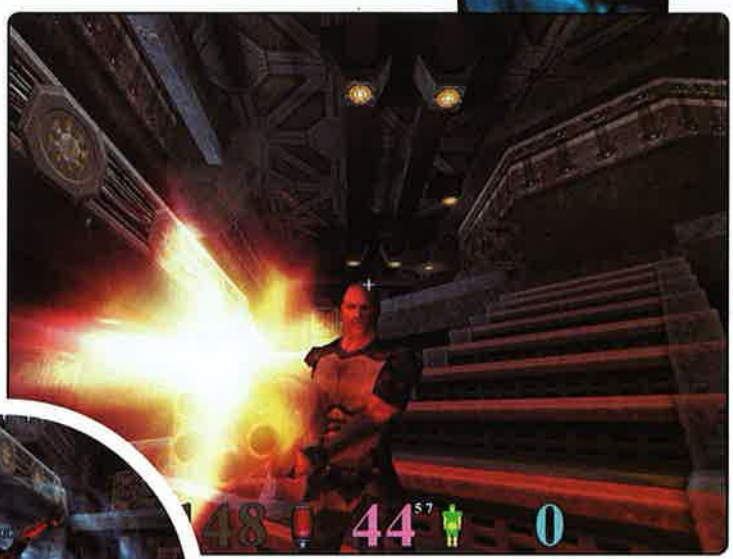
PopTop Sotware, która kojarzy mi się z lokomotywami, szynami itd. uderzyła z zupełnie nowej strony. Oto chłopaki pracują nad grą Tropico - czymś w rodzaju SimCity (w 3D), rozgrywającym się w sielskiej scenerii wysp karaibskich. Jako dyktator jakiegoś egzotycznego państewka musisz podźwignąć wyspę do roli regionalnego mocarstwa. Gierka chodzi w rozdzielczości od 640x480 do 1600x1200, w 8/16/32-bitowej palecie kolorów. Premiera pod koniec roku.

• CALL TO POWER II

Pod koniec tego roku fani Cywilizacji mogą spodziewać się sequela Call to Power. Będziecie mieli okazję przeprowadzić swoich ludzi przez kolejne 6300 lat. Autorzy zapowiadają urealistycznienie rozgrywki oraz poprawienia AI (plus zmiana interface sterującego i ulepszenia grafiki).

W zeszłym numerze, przy okazji recenzji Messiaha, napisałem, że tradycyjne FPP powoli odchodzą do lamusa, a ich miejsce zajmują gry TPP. Nie oznacza to jednak, że nie powstają coraz to nowe shootery, widziane z perspektywy pierwszej osoby. Powstają jak najbardziej. Tyle że nie robi się wokół nich tyle szumu, co kiedyś. Może to i dobrze? Dzięki temu programiści mogą się skupić na swojej robocie.

Tak przedstawia się fabuła nowego FPP, przygotowywanego przez programistów mało znanego teamu 4D Rulers. Gracz wciela się w postać porucznika Jacka Frieldinga. Jest on, jak się domyślacie, wysoko wyszkolonym marines, którego zadaniem jest powstrzymanie krwiożerczych bestii oraz przywrócenie porządku na naszej planecie (innymi słowy, dzięki Jackowi UMC ma pokonać MOB). W tym celu będzie musiał przemierzyć trzy światy: zapełnioną ufokami Gorothian, Ziemię w roku 2085 i naszą planetę w Średniowieczu. Nie pytajcie mnie jednak, w jaki sposób on się do diabła cofnie w czasie. Takie zróżnicowanie poziomów powoduje również występowanie diametralnie różnych broni, wrogów, wehikułów oraz klimatu! Główny jednak nacisk autorzy położyli na AI występujących w grze NPC. Każda postać, biorąca udział w grze, ma mieć swój własny niepowtarzalny charakter. Będzie dysponować takimi cechami, jak doświadczenie czy morale. Wrogowie będą się także cały czas uczyć, tworząc m.in. nowe, doskonalsze bronie. Ze wszystkimi NPC będzie można porozmawiać, pokierować nimi lub też wykonać kilka innych czynności (na razie jednak nie wiadomo jakich). Tak naprawdę to ciężko będzie przewidzieć, jak się oni zachowają.



ELD (np: Gorgoroth "under the sign of hell")

Mamy rok 2085. Świat pogrążył się w chaosie i anarchii. Uliczne gangi kontrolują za pomocą terroru całą ludzką populację. Jednak i nad gangami ktoś w końcu zapanowuje. Były wysoko postawiony wojskowy, znany jako "Brain", scala rozwydrzone bandy przestępców i tworzy organizację nazwaną Mercenaries Of Brain (MOB). Jego cel jest oczywisty. Chce stać się panem i władcą naszej zdegenerowanej planety. Szybko jednak powstaje opozycja, gotowa za wszelką cenę udaremnić niecne plany Braina. Oczywiście United Marine Corp (UMC), bo tak nazywa się ta opozycja, ukrywa się cały czas w podziemiu. Nie dysponuje bowiem póki co wystarczającymi siłami, aby zmierzyć się w bezpośredniej walce z MOB. W celu stworzenia nowoczesnych broni do walki z MOB, członkowie UMC poszukują nowych surowców naturalnych. Wysyłają m.in. ekipę wywiadowczą na planetę Gorothian. Wydaje się ona perfekcyjnym miejscem na poszukiwanie bogactw naturalnych. Jednak niedługo potem z tej planety wracają... niedobitki. Kilku ludzi, którzy cudem ocaleli z pogromu dokonanego przez obcych. Przywożą oni ze sobą także próbki surowców materialnych i dla dowództwa UMC staje się jasne, że za wszelką cenę muszą zdobyć planetę Gorothian. Wojna UMC z mieszkańcami Gorothian, ze względu na swoje krwawe oblicze, zostanie później nazwana Gore.

Wiadomo już, że Gore będzie wymagać akceleratorów i będzie pracować w trybie OpenGL. Dzięki dopalaczom otrzymamy 24-bitową paletę barw, dynamiczne oświetlenie i cieniowanie etc. Będą zatem w Gore wszelkie nowinki techniczne, obowiązujące w shooterach. Autorzy przechwalają się dodatkowo, że stworzą najlepsze animacje postaci, jakie gracze widzieli w grach FPP. Śmiem w to wątpić, ale poczekajmy, a sami się przekonamy, ile jest prawdy w tych buńczucznych wypowiedziach. Szkieletowe animacje postaci mają się składać z tysięcy klatek. Z kolei muzyka, towarzysząca podczas gry, ma się mieścić w gatunku znanym jako ambient (może by tak Burzum panowie?).

Na deser pozostawiłem sprawę chyba najważniejszą w gatunku FPP. Multiplayer. Tutaj autorzy postanowili niczym nowym (jeżeli chodzi o możliwości gry) graczy nie zaskakiwać, więc będzie można w sieci pograć w Deatmatch, Capture The Flag, Teamplay. Jednak w odróżnieniu od innych shooterów, gracze będą mogli korzystać z różnych wehikułów jak np. helikoptery (sic!). Będzie więc można niszczyć przeciwników z powietrza. Jestem bardzo ciekawy, jak taka rozgrywka będzie wyglądać.
A na koniec jeszcze jedna perełka. Otóż programiści 4D Rulers wierzą w to, że Gore może stać się najlepszym shooterem roku 2000. Ciekawe, nieprawdaż? Aż się nie mogę doczekać, aby się przekonać, na ile te słowa są prawdziwe. Premiera Gore przewidziana jest na drugą połowę tego roku. □

Gore
4D Rulers

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-59 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 kwietnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem COS na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

KUPIEC i inne gry do pobrania GRATIS!! Wybierz www.timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

interaktywne sesja treningowych i ultrarealistyczne modelu lotu. Wspaniała grafika 3D i wysoki poziom grywalności! Dzięki wcześniej ulajnionym i niedostępnym rosyjskim zdjęciom satelitarnym, Flanker 2.0 dysponuje teraz fotograficznej jakości odwzorowaniem terenu. Poprawiona dynamika lotu, nowy system dźwięku 3D i dokładne odwzorowanie uszkodzeń systemów daje graczowi w pełni realistyczne wrażenia. Nowy engine graficzny korzystający z całkowicie tesklurowanego terenu. Edytor misji pozwalający tworzyć realistyczne teatry działań oraz moduł kampanii z elementami zarządzania uzupełnieniami oraz system zapisu gry.

Wymagania: P166, 32 MB, CD ROMx4, grafika 3D z Open GL i Glide, Windows 95, DirectX

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

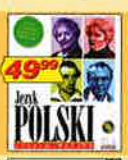
ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

Adept matematyki

Vademecum wiadomości z matematyki elementarnej i wyższej dla uczniów szkół podstawowych, średnich i studentów wyższych uczelni.

HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

Prawo Jazdy 2000

Program ma za zadanie przygotowanie do egzaminu na Prawo Jazdy. Program uwzględnia ostatnie zmiany w kodeksie drogowym (1.10.1999). Pytania testowe są pytaniami aktualnie obowiązującymi w ośrodkach nauki jazdy.

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Pal Detektyw PL	69,00
	ACM 1918 PL	49,95
	Atlas i Pirat Barnaba	69,95
	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
N	Age of Wonders	159,00
	Airline Tycoon PL	69,95
N	Airport Inc.	159,00
	Alpha Centauri	69,95
	Amerzone PL	159,00
	Ancient Conquest PL	69,00
H	Anno 1602 PL	99,00
Z	Armored Fist 3	129,00
	Army Man 2	99,95
H	Atlantis 2 PL	79,00
H	Atlantis PL	39,95
	Babyz	79,00
H	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	BALLS OF STEEL	59,95
	Battle Isle III+misje PL	29,95
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
N	Battlezone 2	169,00
	BLADE RUNNER	69,00
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	89,00
Z	C&C Tiberian: Sun-Firestorm	69,00
	Caesar 3	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	39,00
	Carmageddon 2	149,95
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
N	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
H	Championship Manager 3 + liga PL	69,00
	Chessmaster 7000	169,00
	Chessmaster 5500	69,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
H	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Cool Pool	89,00
H	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Delta Force	99,00
N	Delta Force 2	129,00
Z	Demise PL	99,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	155,00
	Diablo Hellfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
Z	Die Hard Trilogy 2	109,00
	Discworld Noir	69,95
	Dogz	69,00
	Double Agent	39,00
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	DUNE 2000	59,95
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	48,95
	Expendable	79,00
	Expert Pool	129,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
Z	F/A-18 - (Jane's)	149,00
Z	F/A-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	39,00
N	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	39,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
N	Final Fantasy VIII	159,00
	Fire Zone PL	39,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Force 21	159,00
	Ford Racing	129,00
Z	Formuła 1 - 2000	109,00
	Formuła f'99 (OPT)	156,86
Z	Freespace 2 PL	79,00
Z	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95
	Frogger	39,00
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	119,00
	Gold Games 3	119,00
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gromada PL	49,95
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
H	Half Life:Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	39,95
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
N	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo PL	69,00
Z	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	iF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	iM1A2 Abrams	39,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Z	Imperium Galactica II ang.	119,00
Z	Imperium Galactica II PL	119,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
N	Indiana Jones & Internal Machine	199,00
	Industry Giant	39,00
	Insane Speedway 2	39,00
Z	Invictus PL	79,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	99,95
H	Knights & Merchants PL	49,95
	Kraina Gnoma Belforoga	69,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Księga i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
Z	Larry 7	69,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Lieth-World Spiral PL	89,95
	Liga Polska Manager'98	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	Mad Trax	49,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	MDK PL	59,95
Z	Menssah	79,00
	Mig Alley	129,00
H	Might & Magic VII PL	149,00
	Montezuma's Return	155,00
Z	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
Z	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
Z	Need For Speed:Porsche 2000	109,00
	NHL 2000	99,00
	Nocturne	159,00
	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
N	Nox	119,00
Z	Odorek i Bobrek-Na Leśnej Olimp. PL	69,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	69,95
N	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PHANTASMAGORIA	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
H	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
	Pizza Syndikate PL	69,95
Z	Planescape: Torment PL	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1+2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
Z	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,00
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
	Quake 3:Arena	179,00
	Quake I Offering	89,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00
	Radio Control Racing	89,00
	Rage of Mages PL	89,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Refiux PL	35,00
	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogues Spear	159,00
	Rollcage	149,95
H	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	149,00
	Settlers 2 Misje PL	19,95
H	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
N	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
Z	Shogun	149,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 2000	59,95
H	Sim City 3000 PL	75,00
N	Simon The Sor:Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
H	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
N	Ski Extreme	69,00
Z	Skout PL	69,00
	Smurfolefanzsporter PL	79,00
	Spearhead	39,00
	Spec Ops 2,CD	159,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	59,95
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
N	Superbike 2000	109,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Szachy 1998	59,00
	Target PL	39,00
	Test Drive 4x4	59,00
	Theme Hospital	59,95
	THEME PARK	59,99
	Theme Park World PL	99,00
N	Theme Park+Theme Hospital	59,95
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thunder Brigade	39,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Total Annihilation 2 - Kingdoms	69,95
	Total Annihilation	69,95
	Tribal Rage	49,00
Z	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	49,95
N	Tzar PL	69,00
	UFO'S PL	39,95
Z	Ultima 9: Ascension	149,00
	Unreal	59,00
	Unreal Tournament	99,00
	Urban Chaos	159,00
N	USAF	149,00
	Viper Racing	69,95
	Virus	39,00
	VIVA Football	59,95
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargamer-Napoleon 1813	109,00
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Worms	35,00
	Worms Armageddon PL	69,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X-Beyond the Frontier	59,95
	X-File Unrestricted Acces	69,95

Zupełnie Nowe!

• MNIEJSZY BLIZZARD

Z firmy odeszło kilka osób-legend, znanych z pracy nad Warcraft II, Diablo i Starcraft. Są to Mike O'Brien, Pat Wyatt i Jeff Strain. Tradycyjnie już planują założenie nowej firmy.

• STALOWE PANTERY IV

Matrix Games ogłosiło, że Steel Panthers: World at War jest niemal gotowe. Gra tworzona jest przez Gary Grigsbyego i Keitha Brorsa, którzy wspólnie stworzyli pierwsze Steel Panthers dla SSI. Producenci szukają wydawcy... i miejmy nadzieję, że znajdą.

• KINGDOM UNDER FIRE

Nowa gra ze stajni Gathering of Developers ma być grą strategiczną w czasie rzeczywistym, w 3D, wzbogaconą o elementy RPG i osadzoną w realiach fantasy. Premiera latem. 20 ras, 70 zaklęć, kampanie, misje, questy. Możliwe są nawet deathmatche czy przekształcenie gry w niemal klasycznego RPG (ale już raczej tylko w wersji online). W grze pojawi się około 120.000 klatek animacji. A że robią ją ludzie, którzy stworzyli m.in. Blade Warrior i Astonishia Story: Forgotten Saga, to można się spodziewać niezłej zabawy. BTW: ci sami ludzie równolegle pracują nad Shining Lore - RPG w 3D. Zdolniachy. Premiera we wrześniu, demo na początku wakacji.

• EL DORADO

To coś bardzo tajemniczego, robionego przez Totally Games. Chłopaki się bardzo wkurzyli, gdy dowiedzieli się, że informacja o tej grze przeciekła do Internetu - bo to miała być TOP SECRET tajemnica. I nie byli zbyt rozmowni, gdy zapytano ich o szczegóły projektu. Z tego co "się mówi" to ma być coś pomiędzy osadzonym w historycznych realiach RPG a przygodówką, w pełnym 3D, na engine Prince of Persia 3D.

• WEREWOLF

Pamiętacie - wilkolaki na engine Unreala? O grze ucichło, gdyż producent - ASC Games - popadł w problemy finansowe i zaczął masowo zwalniać ludzi. Ale ponoć kryzys już przezwyciężony, a gra robi się i będzie gotowa na koniec roku. Przypominamy, że Werewolf to mix przygodówki i gry akcji.

• SPORT-SERWIS

11 marca ruszył największy polski serwis poświęcony tylko i wyłącznie grom sportowym!!!! Strefa Sportów to codzienna porcja newsów, zapowiedzi i recenzji gier sportowych! Http://sport.strefa.com.

Rally Masters

Rally Masters
Infogrames

Anglia: Colin McRae, Alister McRae. Niemcy: Armin Schwarz, Walter Röhrl. Francja: Didier Auriol, Gilles Panizzi, François Delecour. Włochy: Andrea Aghini, Miki Biasion. Hiszpania: Carlos Sainz, Jesus Puras. Belgia: Freddie Loix, Bruno Thiry. Finlandia: Tommi Mäkinen, Ari Vatanen, Timo Salonen, Henri Toivonen, Juha Kankkunen, Hannu Mikkola, Marcus Grönholm. Szwecja: Thomas Radström, Björn Waldegard, Stig Blomqvist, Kenneth Eriksson. Portugalia: Rui Madeira. Australia: Neal Bates. Turcja: Volkan Isik. Japonia: Yoshio Fujimoto, Kenjiro Shinozuka. Urugwaj: Gustavo Trelles.

Ugly Joe

Tę, budzącą bicie serca każdego fana 4 kółek, listę asów spotkacie w grze Rally Master. Będziecie mogli wybrać sobie jednego z nich, posadzić za kółkiem któregoś z 17 dostępnych wozów i przejechać ponad 40 ultra-realistycznych tras. Podkreślam: ultra-realistycznych. Realizm ponad wszystko - to motto autorów tej gry. Realizm tras, realizm jazdy. Tylko dla asów! I ponoć jeszcze w tym roku. □

4x4 World Trophy

I tu też bez lania wody - minimum słów, maximum treści...

Ugly Joe

Ścigałka wozami z napędem na 4 koła, zróżnicowane trasy i tereny (bagna, śnieg, woda, lód). 27 dostępnych pojazdów (w tym Hummer). Autorzy adresują grę raczej do zwolenników konsolowych samochodówek, niż fanów realizmu. W miarę wygrywania kolejnych tras, zarabiamy coraz więcej kasy na upgrade wozów (bardzo rozbudowana opcja gry) i dostajemy nowe trasy (w sumie 11 w rozmaitych regionach świata) i nowe pojazdy. Tryby gry: Single Game, World Tour. Jest też multiplayer. Gra jest mocno interaktywna (możemy trzaskać wszystko, co jest przed maską) i nie wymaga, abyście jeździli wytyczonymi trasami. Grunt, żeby dojechać do mety. Muzyka w formie audiotracków (Blink 182, Eve 6, Girls against Boys, Incubus, Diesel Boy). A dla maniaków lista pojazdów:

AM GENERAL: Civilian Hummer, Hummer Wagon, Military Hummer
CHENOWTH: DR-1V, Desert Patrol Vehicle
DODGE: RAM V6, RAM V10, Durango, T-Rex
SHELBY: Durango
FORD: F-150 V6, Racing F-150, Explorer
SALEEN: Explorer
LAND ROVER: Defender 90
ISUZU: VehiCROSS
JEEP: Wrangler, Cherokee, Wrangler Sport, Grand Cherokee
NISSAN: Frontier, Xterra, Pathfinder
SUBARU: Outback □

4x4 World Trophy
Infogrames

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W MAJU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**

- **99 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

POLECAMY

POLECAMY

MOUSE PAD GRATIS

MOUSE PAD GRATIS

PLAKAT Z GRY GRATIS

PLAKAT Z GRY GRATIS

W naszej ofercie ponadto:

Adaś i Pirat Barnaba pl	69	Kroniki Czarnego Księżyca pl	69
Airport	159	Liga Polska Manager 2000 pl	99
Airline Tycoon pl	69	Odorek i Boberek pl	75
Blade Runner	65	Pizza Syndicate pl	69
Delta Force 2	129	Quake 3	189
Dragonfire pl	49	Shogun	tel.
Dune 2000	65	Sid Meier's Gettysburg	59
Faust pl	79	Sid Meier's Alpha Centauri	59
Faraon pl	169	Skout pl	69
Fifa 2000	99	Starcraft	99
Freespace 2 pl	79	Swat 3D	159
Grand Prix World	99	Tomb Raider 4	149
Half-Life Generation	159	Transport Tycoon Deluxe	45
Heroes of Might&Magic 3 pl	144	Warh. Dark Omen+Synd. Wars	59
Imperium Galactica 2 pl	119	Worms	39
Invictus pl	79	X-Com Apocalypse	45

PC POWERPAD PRO 105 zł

PC AVENGER 135 zł

PC DIRPAD 99 zł

PC SPEED DRIVE

319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

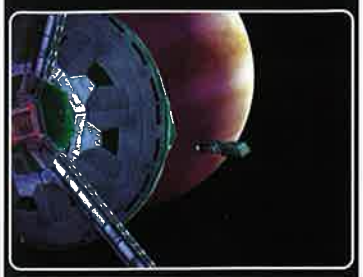
1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

• TERMINUS

Termin premiery gry ustalono na kwiecień tego roku. Pisaliśmy o niej parę razy, więc przypomnę tylko, że chodzi o space-sim + nielinearna fabula + wątki ekonomiczne i strategiczne. Lubisz Privateera i te klimaty? Nie przegap Terminusa! Ech, chyba ze dwa lata go zapowiadali ludzie z Vicarious Visions, miejmy nadzieję, że dotrzymają terminu premiery. BTW: będzie też wersja na Linuxa!



• AIRPORT 2000

Wilco Publishing zamierza upgradeować swoją (recenzja CDA 4/2000) grę Airport. Airport 2000 Volume I ma być w pełni kompatybilny z Microsoft Flight Simulator 2000. Mówi się też o Airport 2000 Volume 2, wzbogaconym o poprawione lotniska europejskie i amerykańskie, tudzież podpicowaną grafikę.

• RUSSO-GERMAN WAR 41-44

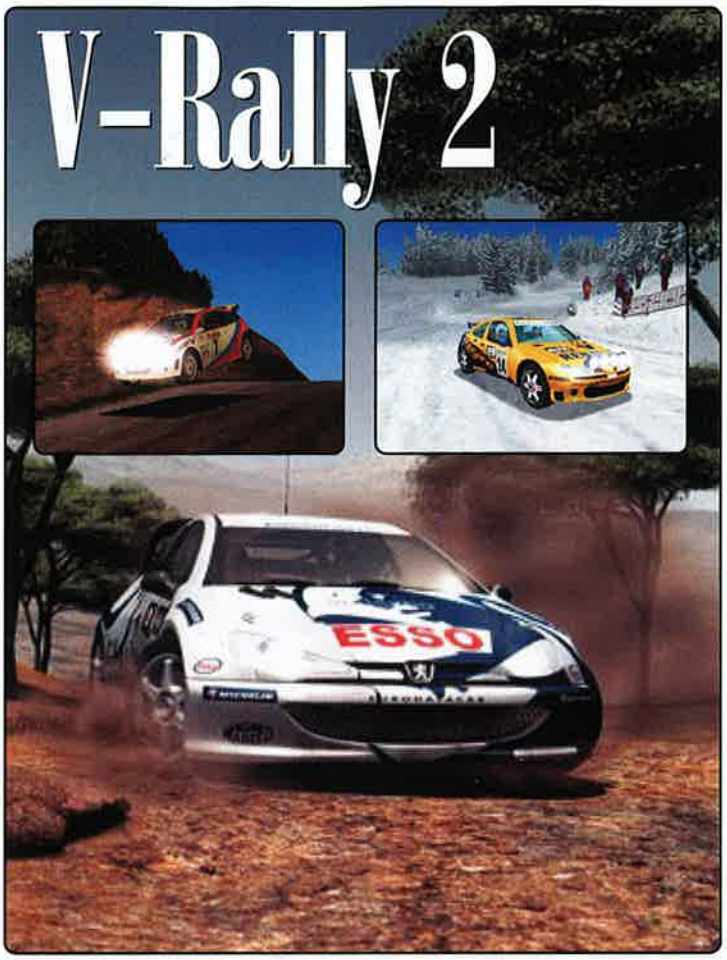
Schwerpunkt zapowiada, że ich najnowsza strategia pojawi się w czasie wakacji. Ciekawostką jest, że fabula całej gry rozgrywa się na JEDNEJ mapie. Ale za to sięga ona od Uralu do Polski. A jedna tura odpowiada... TYGODNIOWI gry. Do przejścia 54 scenariusze.

• POWRÓT INTERAKTYWNYCH GIER

Pamiętacie modę na gry-filmy? Kilka CD, minuta grania, piętnaście minut oglądania... Ja tam nie tęsknię za takimi grami (przynudzały). Tym niemniej trafili się maniacy, którzy zamierzają odrodzić ten gatunek. Inna sprawa, że zamierzają znacząco zmienić formułę takich gier, by gracz nie czuł się widzem, a uczestnikiem. Czy im się uda? Osobiście wątpię...

• DIABLO II SE

Argh. Pisząc te słowa, nie wiem nawet jaki jest REALNY termin Diablo 2, a tu blizzardowcy radośnie ogłaszają, że pojawi się specjalna edycja tej gry. Będzie dostępna - na 4 CD! - w dniu premiery Diablo 2 (czyli kiedy?!!!). Dodatkowo znajdziecie tam 24-minutowy film, soundtrack z muzyką 970 minut),



Nadal tylko same fakty...

Ugly Joe

- 16 oficjalnie licencjonowanych wozów z roku 1999
- 10 wozów "klasycznych" jako bonus
- realistyczna kontrola jazdy, kolizji, tunningu pojazdu
- szybki engine
- split-screen ekranu (do 4 graczy naraz!)
- każdy pojazd do minimum 2200 polygonów + np. refleksy światła na lakierze
- animacje kierowców i pilotów [także w konkurencyjnych autach!]
- masa efektów świetlnych i atmosferycznych
- widoczne i mające wpływ na osiągi jazdy uszkodzenia
- "żyjące" pobocza tras
- najrozmaitsze ujęcia kamer
- 4 główne tryby gry: (Arcade, Rally Championship, V-Rally trophy i Time Trial)
- edytor tras oraz generator tras
- 84 trasy w 12 krajach
- dowolna trasa jazdy
- muzyka na audiotrackach
- możliwość wyboru głosu pilota
- masa efektów dźwiękowych
- niesamowite intro □

V-RALLY 2
Infogrames

Radikal Bikers

Życie roznosicieli (rozwozicieli?) pizzy to jedno pasmo przygód. Przynajmniej sądząc na podstawie tej gry.

Ugly Joe

Po pierwsze, zwiedzisz kawał świata (Anglia, Włochy, USA, Francja - ściślej zaś całe Włochy i stolice pozostałych państw). Po drugie, szybko zauważysz, że policja, samochody, przechodnie, ciężarówki itp. istnieją tylko i wyłącznie po to, by utrudniać Ci życie. Po trzecie, dowiesz się, że dowiezienie ciepłej pizzy (i to w całości - musisz dbać, by się nie rozleciała czy uszkodziła!) na czas w określone miejsce miasta, to prawdziwe wyzwanie dla Twoich nadgarstków i refleksu.

Gra rozgrywana jest w dwóch trybach: arcade - tu po prostu gnasz jak najszybciej do przodu, zbierając power-upy i zaliczając kolejne levele. Ale prawdziwa zabawa zaczyna się w trybie Radikal (w końcu tytuł zobowiązuje). To coś w rodzaju skrzyżowania w miarę realistycznej jazdy po mieście z "trybem kariery", w której upierdliwy szef robi za czarny charakter. Można też grać w trybie multiplayer - we dwóch. Kto pierwszy dostarczy pizzę? Oto jest pytanie! Możesz na nie odpowiedzieć 28 razy - tyle będzie leveli.

Do tego gra pozwala na samodzielny wybór trasy (sam ustalasz trasę dojazdu, uwzględniając np. podawane przez radio informacje o korkach, natężeniu ruchu etc. na konkretnych ulicach). Na szczęście Tajne Stowarzyszenie Pizzomaniaków wyposażyło Twój pojazd w parę unikalnych cech (turbo, power kick itd.), dzięki którym Batmobil Ci nie zaimponuje. Cała gra przesycona jest ciepłym (jakże inaczej!) humorem o smaku mozarelli i bazyli :). □

Radikal Bikers
Infogrames

UEFA Manager 2000

Ponoć era Championship Managera dobiega właśnie końca - i to za sprawą omawianego tu tytułu.

Ugly Joe

Jako że fanem sport-managerów nie jestem, trudno mi powiedzieć czy faktycznie UM2000 będzie tak dobry. Nie będę się bawił w spekulacje, przytoczę tylko fakty. Gra ma oficjalne błogosławieństwo UEFA. Pojawia się w niej 500 realnie istniejących zespołów i 20. 000 zawodników z wszystkich lig europejskich. Niektóre kraje będę reprezentowane nie tylko swoją ekstraklasą - w niektórych wypadkach możesz nawet rozpocząć swą karierę w drużynie V-ligowej... Oprócz rozgrywek ligowych, można też poprowadzić swą drużynę w rozgrywkach pucharowych. Sekwencje «meczowe» rozgrywane będą na engine 3D (z motion capture - w roli "modela" Ronaldo!] + komentarz + dokładna statystyka każdej minuty meczu. Intuicyjny interfejs ["drag and drop"] w połączeniu z ogromną możliwością manewru [tak w np. treningu, jak i kwestiach finansowych, biznesowych etc.] ma dać niespotykaną dotąd w managerach grywalność. Gra ma mieć 3 różne tryby gry (niestety, nie powiedziano jakie), 9 scenariuszy i możliwość grania w 4 naraz. Muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem. Premiera... ponoć bardzo już bliska! □

UEFA Manager 2000
Infogrames

Zupełnie Nowe!

planszową grę RPG oraz specjalny poradnik, podpisany przez programistów gry. Cena - nie mniej niż 250 zł.

• CLOSE COMBAT 5

Yeaaah. To już pewne. W piątej części cykl zatoczył pełen krąg, ponieważ powraca do wydarzeń opisanych w części pierwszej - lądowania w Normandii. Gra powinna pokazać się pod koniec tego roku.

• GOTHIC

Ten miks RPG + horror w 3D, rodem z Egmont Interactice, pojawi się w sklepach pod koniec czerwca.

• F.A.K.K.2

Pamiętacie pewnie - patrz newsy w 4/2000 - tę piersiastą panienkę, która ma zdetronizować Larę w shooterze 3D (TPP), robionym na engine Quake 3? Oto parę dodatkowych obrazków z gry.

• BLACK AND WHITE

Wszelkie znaki na niebie, ziemi i w presspacku producentów :) głoszą, że gra pojawi się w drugim kwartale tego roku. Konkretniej: we wrześniu.

• TD 6 - LISTA POJAZDÓW

Oto oficjalnie wypuszczona przez Infogrames lista pojazdów, dostępnych w Test Drive 6. Innych nie ma i nie będzie! CLASS 4: 1999 Toyota GT-One; 1999 Nissan R390 GT-1; 1999 Lotus GT1; 1994 Jaguar XJ220; 1999 Dodge Viper GTS-R; 1999

Zupełnie Nowe!

TVR Speed 12; 1968 Ford GT-40; 1999 Aston Martin Project Vantage. CLASS 3: 1999 Venturi 400GT; 1999 Dodge Viper GTS; 1999 TVR Cerbera; 1966 Shelby Cobra; 1999 Jaguar XK180; 1999 Aston Martin DB7 Vantage Coupe; 1999 Ford Mustang Saleen S351. CLASS 2:1997 Ford Mustang Super Stallion; 1999 Lotus Espirit V8; 1999 Nissan Skyline; 1999 Shelby Series 1; 1999 TVR Griffith; 2000 Panoz Esparante; 1999 Venturi Atlantique; 1999 Subaru Impreza; 1999 Dodge Concept (aka Copperhead). CLASS 1:1999 Jaguar XKR Caterham 7; 1999 Marcos Mantaray; 1999 Audi TT; 1968 Ford Mustang 428 CJ; 1972 Plymouth Hemi Cuda; 1999 Lotus Elise; 1982 Lotus Espirit Turbo; 1990 Ford Mustang LX 5.0; 1999 Ford F150 Lightning; 1969 Dodge Charger; 1999 Plymouth Prowler.

• STAR PEACE

To coś dla fanów gier on-line, lubiących RTS o kosmicznie epickim rozmachu, zaprawione RPG, przygodówką... i w ogóle wszystkim czym tylko można :). Jak powiem, że grać będą tysiące, iż jest około 300 technologii, że rozbudowana ekonomia - to pewnie parę osób poleci kupować modemy :).

• WEJŚCIE SHOGUNA

Cóż, taki ważny gość może się spóźniać ile chce... Premiera oczekiwanej przez strategów gry Shogun została przesunięta na maj. I oby nie dalej, bo trzeba będzie seppuku popełnić...

• ZAMIESZANIE Z HALF-LIFE

Gdy pojawiła się konwersja HL na konsolę Dreamcast, okazało się, że gra w tej wersji zawiera nowe, dodatkowe misje, niedostępne w PC-towskim oryginale. Wywołało to lekkie rozgoryczanie pc-towskich fanów HL. Autorzy pośpieszyli więc z zapowiedzią, że te dodatkowe misje zostaną skonwertowane na PC i najprawdopodobniej udostępnione za darmo. Ale gdzie i kiedy, to już nie powiedziano. Trzymamy za słowo!

• MICROSOFT ANONSUJE...

Oto, jakie gierki rodem z Microsoftu będzie można ujrzeć w ciągu najbliższych miesięcy

• Links 2001.

Golf w max. rozdzielczości 1280x1024, w 3D.

Hard Trucks II

Kilka miesięcy temu miałem przyjemność opisywać gierkę Hard Trucks. Jeśli ktoś ma dobrą pamięć, przypomni sobie, iż był to tytuł w pewnej mierze wyjątkowy. Nikt wcześniej nie umożliwił graczom śmigania po drogach wypełnioną po brzegi ciężarówką w celu zdobycia pierwszego miejsca. Krótko mówiąc, był to wyścig ogromnych ciężarówek, który, pomimo wielu dobrych pomysłów, nie okazał się przebojem. Pomimo tego, że grę oceniłem pozytywnie, nie dziwię się temu faktowi - nie było w niej wspaniałej grafiki, a i grywalność nie stała na najwyższym poziomie. Z ostatnich informacji przyniesionych przez dziennikarskie kaczki wynika, że programiści z SoftLab postanowili pokazać, że potrafią ten sam pomysł zrealizować jeszcze lepiej. Co obiecują - przeczytajcie sami...

yASiU

Prawdę mówiąc, zapowiada się to wszystko bardzo ciekawie, bo będzie to właściwie pierwsza gra z prawdziwego zdarzenia, która pozwoli nam pokierować ciężarówką. Jak twierdzą sami autorzy, pierwsza część gry była właściwie tylko wprawką nie zawierającą wielu istotnych elementów. O ile Hard Trucks 1 było klasycznym wyścigiem, to HT 2 będzie już czymś dużo bardziej rozbudowanym. Nadal głównym zadaniem gracza będzie kierowanie ciężarówką i przewożenie towarów. Jednak na tym zabawa się nie kończy, bo do gry wprowadzony zostanie wątek strategiczno-ekonomiczny, który teoretycznie jest w grze najważniejszy.

Właściwie możemy spodziewać się całkowicie nowego tytułu, bowiem z tego co ujawniają autorzy z pierwowzoru nie pozostało nic poza tytułem. Generalnie Hard Trucks 2 to gierka, w której wcielamy się w postać kierowcy ciężarówki. Akcja gry toczy się na dość sporym terenie, pokrytym gęstą siecią dróg, których w sumie będzie ponad 120 kilometrów. Na pierwszy rzut oka można pomyśleć, że celem HT 2 będzie dostarczanie towarów z jednego punktu do drugiego. Najczęściej wygląda to tak, że jeden ze sklepów zamawia jakiś towar, a my musimy po niego pojechać - np. na lotnisko - i dowieźć go do zamawiającego. Proste jak drut, a jednak nie tak do końca, bo spotkamy na swojej drodze kilka przeszkód, które będziemy musieli pokonać w drodze do celu.

Autorzy obiecują takie skonstruowanie gry, aby gracz nie był zmuszony do wykonywania kolejnych misji i kursowania w kółko z punktu A do punktu B. Sposób osiągnięcia celu gry będzie zależny tylko i wyłącznie od gracza. Będzie on jednak, chcąc nie chcąc, zmuszony do myślenia, które znamy już z gier typu Frontier. Ponieważ gracz dążyć będzie do osiągnięcia monopolu w transporcie towarów na terenie gry, będzie musiał starać się o to, żeby jak najszybciej zarobić jak największe pieniądze. Osiągnie to wybierając odpowiednie to-

wary do przewozu, najkrótsze trasy i najlepszych odbiorców. Zarabiając coraz więcej, stać go będzie na zakup coraz to lepszego sprzętu, a co za tym idzie prowadzenie coraz sprawniejszej spedycji. Oczywiście, przez cały czas gry konkurencja nie śpi. AI komputerowych kierowców zostało zaprojektowane tak, aby było jak najbardziej agresywne, możemy więc mieć nadzieję na twardą konkurencję. Na szczęście będziemy mieli możliwość wynajmowania wsparcia w postaci innych kierowców. Jednak i o nich będziemy musieli walczyć - jeśli szybko nie wynajmiemy porządnego kierowcy, ktoś zrobi to za nas, a wtedy może być krucho. Nasze możliwości nie będą jednak ograniczone jedynie do przewożenia np. jajek z lotniska do piekarni. Możemy spróbować również zająć się przewożeniem towarów 'legalnych inaczej' - jak wiadomo jest to

sprawa opłacalna aczkolwiek ryzykowna. Jeśli zainteresuje się nami policja, możemy mieć niezłe problemy, bo 'niebiescy' w HT2 nie szczędzą środków, aby dorwać przestępcę. Cóż - zawsze można w takim wypadku pozbyć się niewygodnego ładunku, ale wtedy można się będzie spodziewać niezbyt przychylnej opinii u tych z drugiej strony barykady. Mafia w Hard Trucks 2 działa tak samo sprawnie, jak policja, o ile nie sprawniej.

Ze spraw czysto technicznych warto niewątpliwie napisać o engine gry i o samym procesie jej powstawania. Od samego początku przy tworzeniu gry autorzy utrzymują kontakt z kierowcami ciężarówek z całego świata. Ma to na celu uwzględnienie w samej grze jak największej ilości autentycznych czynników wpływających na jazdę ciężarówką. Osobiście jestem ciekaw, czy w konsultacjach uwzględniono polskich kierowców, a co za tym idzie wpływ stojących na poboczu pań, prezentujących swoje wątpliwej jakości 'wdzięki'. Równolegle trwały również konsultacje z najważniejszymi producentami wozów ciężarowych na całym świecie. Możemy więc spodziewać się całkiem niezłego arsenału wozów oraz wszelakich usprawnień, które będzie można w nich instalować. Najważniejszą jednak rzeczą, która powinna podobać się wielu graczom, będzie engine gry. Został on stworzony przez doświadczonych programistów, którzy wcześniej opracowywali np. symulacje dla NASA. Fizyka wielkich wozów ma być oddana w jak najdrobniejszych szczegółach i będzie uwzględniać dosłownie wszystkie czynniki, jakie wpływają na zachowanie się ciężarówek, czyli pogodę (która nota będzie zmienna), ciężar wozu, typ i ciężar przyczepy, rodzaj ładunku itp., itd. Wszystko to będzie okraszone naprawdę dobrą grafiką oraz adekwatnym do akcji dźwiękiem.

Mam nadzieję, że Hard Trucks II będzie naprawdę dobrą grą. Już niedługo przyjdzie się nam o tym przekonać i jeśli wszystko będzie tak, jak obiecują autorzy, spędzimy przed monitorami długie godziny. □

Hard Trucks II
SoftLab

Zupełnie Nowe!

MechCommander 2
Sequel RTSa, w którym dowodziliśmy mechami. Też w 3D.

Midtown Madness 2
Tego tytułu fanom 4 kółek przedstawiać chyba nie muszę? Pojeździmy po San Francisco... a w ramach treningu po Londynie.

MechWarrior 4
To z kolei smakołyk dla maniaków Mechów. Do przejścia 30 misji, do wyboru 20 Mechów, pogłębiony wątek strategiczny.

Dungeon Siege
RPG + RTS + Tomb Raider w jednym. Premiera na początku 2001.

Motocross 2
Coś dla motocyklistów maniaków albo kandydatów na kaskaderów. Sequel gierki ma mieć zupełnie inny niż poprzednio tryb "career mode" + naturalnie masę innych bajerów, poprawioną grafikę, realizm i AI oponentów.

Zupełnie Nowe!

• Conquest: Frontier Wars

RTS w 3D, z akcją osadzoną w kosmosie + wątki ekonomiczne. Premiera pod koniec tego roku.

• CDA NIEOFICJALNIE

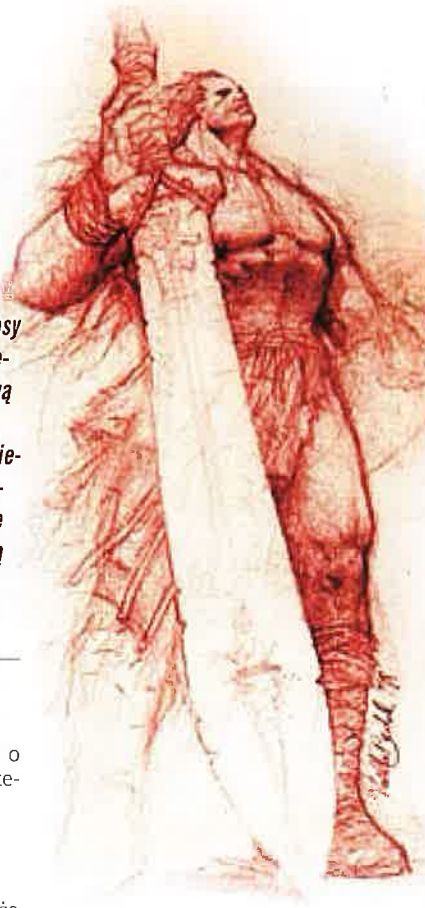
WWW.CDACTION.PRV.PL - pod tym niezbyt tajemniczym adresem internetowym, kryje się Nieoficjalna strona CD-Action oraz oficjalna strona kanału IRC #cdaction, autorstwa mojego (czyli ArS :)) i AFCa. Strona już istnieje od około pół roku, co zresztą widać na liczniku odwiedzin :). Umieściliśmy na niej podstawowe wiadomości o kanale #cdaction, zrobiliśmy również Ranking Redaktorów (czyli podsumowanie kto i ile recenzji opisał na łamach CDA, licząc od numeru 1/2000). Na stronie nie brakuje humorku; dla miłośników Quake 1 nie zabraknie mapek w FPP KORNER. Znajduje się tu również strefa DOWNLOAD tzn. naprawdę przeróżny stuff :),

typu: patche, mp3. Ale www.cdaction.prv.pl to nie tylko strona poświęcona CDA. Są również wiadomości o drużynie ZEPTER ŚLĄSK WROCŁAW takie, jak historia klubu, opis zawodników (zrobione przez LISO). [ArS & AFC]

• HASBRO I NASCAR

Hasbro Sports podpisał kontrakty z 29 kierowcami wyścigów NASCAR. Zaowocuje to kilkoma gierkami typu "wyścigówki".

Blade



Coś mi się wydaje, że szykuje nam się nowa moda. Moda na gry "fantasy TPP" (to takie moje własne określenie ;)). Taki gatunek jest wypadkową Tomb Raiderów i erpegów, a został zapoczątkowany przez Heretic 2. Niedawno mieliśmy do czynienia z Crusaders Of Might & Magic, a obecnie w "tajnych" laboratoriach powstają dwa kolejne potencjalne przeboje: Rune oraz Blade.

Eld (np: Dan Swano "moontower")

Dzisiaj opowiem Wam trochę o tworzonym, w mało znanym teamie Rebel Act Studios, Blade.

Fabuła

Dawno, dawno temu... tak dawno, że aż nie pamiętają tego najstarsi mieszkańcy Tybetu (a jak wiadomo mróz oraz picie wódki z Yeti wpływa znacząco na długowieczność), na naszej planecie żyli wspaniali i bohaterscy wojownicy. Był to zawód bardzo zaszczytny i opłacalny, ale niestety działo się w nim coraz gorzej. Znudzeni wojownicy zamiast, jak na bohaterów przystało, uganiać się za potworami, woleli imprezować i awanturować się po pijaku. Taki stan rzeczy nie mógł się oczywiście podobać bogom. Dlatego postanowili oni zesłać na Ziemię potężnego smoka, który miał pokazać wojownikom, gdzie raki zimują i obrócić wszystko w popiół. Na szczęście dla śmiertelników dobra bogini Aiha lituje się nad rodzajem ludzkim. W tajemnicy przed resztą bogów stwarza niesamowity miecz. Dzięki niemu wybrany przez nią wojownik ma pokonać smoka. Musi to być oczywiście najdzielniejszy i najlepszy wojownik. Wybór Aiha pada na... Blade'a!

Blade przystępuje do walki ze smokiem i dzięki mieczowi pokonuje go, ale nie zabija. Ciężko rannemu smokowi udaje się zbiec i ukryć w jaskini, gdzie przez tysiące lat będzie leczył swe rany. Podczas walki Blade również zostaje ranny. I to śmiertelnie. Zostaje pochowany, a wraz z nim miecz Ahia. Jego grobowiec zostaje zamknięty pięcioma kluczami, które zostają ukryte w pięciu różnych częściach świata.

Mijają wieki... Dal Gurak, zły i potężny mag ma ambicję zapanować nad światem przy pomocy swojej armii. Może to okazać się zresztą proste. Zna on legendę o smoku i Blade. Wie, że dzięki mieczowi mógłby zapanować nad smokiem, a co za tym idzie także światem. Wystarczy tylko, aby Dal Gurak odnalazł pięć kluczy. Na jego nieszczęście o tych niecnych zamiarach dowiadują się karły, w których kopalni znajduje się grobowiec Blade'a. Pełnią one rolę strażników, a legendarna tajemnica Blade'a jest u nich przekazywana z pokolenia na pokolenie. Muszą one teraz wypełnić swoją misję i zwyciężyć Dal Guraka.

Postacie

Gracz może się wcielić w którąś z czterech postaci: karła, rycerza, Amazonkę lub barbarzyńcę. Każda z tych postaci dysponuje odmiennymi zdolnościami oraz broniami. Wpływa to oczywiście na przebieg rozgrywki. Karzeł taki jak i jego pobratymcy to bezkonfliktowa istota. Przez całe życie spokojnie harował w kopalni z dala od rodzaju ludzkiego. Teraz jednak musi zmierzyć się z ludzkim światem. Po stronie jego zalet jest duża wytrzymałość na zadawane ciosy, znajomość zasad magii oraz znakomita zbroja (wykuta w rzeczy samej przez jego towarzyszy), którą nosi i groźny topór. Amazonka jest kolejną postacią w tym towarzystwie miłującą pokój. Na co dzień zajmuje się chronieniem przyrody. Niemniej jednak staje do walki z Dal Gurakiem. W walce preferuje łuk oraz strzały. Rycerz należy do elitarnego, założonego osiemset lat wcześniej, stowarzyszenia The Order Of The Sword, którego zadaniem jest bronienie królestwa przed najazdami wrogów. Posługuje się znakomicie mieczem oraz tarczą. Barbarzyńca z kolei włada dwuręcznym mieczem lub

mam żadnych wątpliwości. Spójrzcie na screeny, a przecież to dopiero wczesna faza realizacji Blade. Autorzy zapowiadają, że całe otoczenie będzie "real life". Co to

toporem i nie nosi zbroi. Jest za to szybki i zwinny. Wszystkie postacie, choć niezbyt oryginalne, zapowiadają się ciekawie.

Wrogów, jakich napotkamy w grze, ma być trochę ponad trzydziestu pięciu. Niestety, niewiele na razie o nich wiadomo. Jedynie tyle, że np. karzeł będzie musiał pokonać olbrzymie trolle, a także zombie, minotaury, szkielety, olbrzymie pająki. Wiadomo przynajmniej, że każda z kreatur będzie atakować inaczej. To chyba dobra wiadomość. Podobnie jak ta, iż przeciwnicy mają mieć nieprawdopodobnie wysokie AI (gdzieś to już słyszałem ;)). Będąc w przewadze liczebnej, mają atakować od tyłu i boków jednocześnie, a ranione przez gracza będą uciekać lub rzucać się na oślep.

Poziomy

Wcielając się w postać głównego bohatera, przyjdzie nam pokonać osiemnaście zróżnicowanych poziomów pełnych wrogów, zagadek i pułapek. Są to m.in. Desert Temples, Volocanoes, Castles, Ice Fortresses, Narrow Gorges, Towns, Mines, Monasteries, Underground Cites. Ponieważ akcja gry ma przebiegać w sposób nieliniowy, niektóre poziomy będzie można odwiedzać kilka razy. Będzie się można swobodnie wrócić z lepszą bronią do momentu, który nie mogliśmy wcześniej przejść. Poziomy, tak jak to zwykle bywa w tego typu grach, są zapowiadane jako olbrzymie.

Grafika

Co do tego, że będzie ona znakomita nie znaczy? Dokładnie to, że będziemy mogli posłużyć się praktycznie każdym przedmiotem w grze. Leżącą na ziemi gałąź będzie można podnieść i zapalić jak pochodnię lub użyć jako broń itd. Świetnie wygląda na screenach gra świateł oraz imponuje duża ilość detali poszczególnych lokacji. Cienie na lokacjach wyglądają nad wyraz prawdziwie, a trzeba przyznać, iż większość lokacji kryje się w półmroku, co niewątpliwie doda Blade tajemniczego klimatu. Wiązać się to będzie także z koniecznością częstego korzystania z pochodni. Refleksy płomieni mają się nawet odbijać w wyciągniętym ostrzu miecza lub topora. Autorzy oferują graczom trzy różne ustawienia kamery. W tym jedno bardzo zbliżone do trybu FPP, aczkolwiek nadal będzie to TPP.

Bronie

Zapowiada się prawdziwa uczta dla fanatyków broni białej oraz potomków Robin Hooda. Kto lubi walkę na krótki dystans, ten będzie mógł spróbować swoich sił, walcząc dwuręcznymi toporami i mieczami, nieco lżejszymi wersjami obu tych broni, a także innymi dźgająco-siecznymi zabawkami. Kto woli walkę na odległość, ten ucieszy się z łuku i strzał. W tym przypadku dużą rolę będzie odgrywała grawitacja. Jeżeli przeciwnik znajduje się daleko, a Ty naciągniesz zbyt słabo cięciwę, to strzała nie doleci. Odwrotnie ma się sprawa, gdy nie pożałujesz siły i zamiast trafić prosto w cel przeleci nad nim. Podobnie ma działać grawitacja w przypadku białej broni. Grając Amazonką, raczej nie ma co się łapać za ciężkie dwuręczne topory lub miecze. Kiedy biedaczka będzie się męczyć, aby podnieść taki ciężar, przeciwnik już dawno zrobi w jej ciele kilka dziur. Jedynie broń magiczna nie będzie się trzymać zasad grawitacyjnych. Krótko rzecz ujmując, trzeba będzie metodą prób i błędów znaleźć perfekcyjną broń dla swojego bohatera.

Kiedy w sklepach?

Nie szybko. Upłynie jeszcze trochę czasu. Prawdopodobnie premiera będzie miała miejsce koło Gwiazdki (optymistyczna wersja) lub w pierwszym kwartale 2001 (bardziej realistyczna wersja ;)). Tak na dobrą sprawę to nawet na razie Blade nie ma wydawcy. Jestem jednak pewien, że już niedługo możni komputerowego rynku rzucą się na projekt Rebel Act Studio, niczym dziecko na prezenty pod choinką. Chłopaki odwalają naprawdę kawał dobrej roboty, tworząc grę, która ma wszelkie szanse stać się hitem. Serce się raduje, że dopiero rozpoczynająca swoją karierę grupa devloperska ma tak dobre pomysły i równie wielkie umiejętności realizatorskie. □

Blade
Rebel Act Studio

Zupełnie Nowe!

• ROCK

Fani Mechów powinni zainteresować się tą grą, rodem z SingleTrac (twórcy Outwars). Niestety nic nie wiadomo o dacie premiery czy choćby innych szczegółach :(.

• ELITE FORCE

Activision (siłami Raven Software) pichci coś mocnego - grę s.f., FPP na engine Q3A. I żeby było śmieszniej, to gra ma coś wspólnego ze Star Trek (bo skąd by się inaczej wzięli tam Borgowie?).

• TOP10

Oto lista najlepiej sprzedających się gier w USA:

1. The Sims
2. Who Wants To Be A Millionaire
3. Roller Coaster Tycoon
4. Nox
5. Age of Empires II: Age Of Kings
6. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
7. Half-Life
8. PBA Bowling 2
9. Hoyle Board Games 2000
10. Unreal Tournament

• THE FORGOTTEN

Nowa gra DreamCatcher Interactive jest pierwszą z całego cyklu przygodówek, osadzonych w realiach fantasy (rzadkość!). Przy czym jej akcja zaczyna się na pozór banalnie - w Nowym Orleanie. Ale uwaga - fabula bazuje na rosyjskich legendach! Fiu, fiu.

• HASBRO I ATARI WIN!

Hasbro Interactive i Atari Interactive wygrały proces wytoczony firmom eGames i GT Interactive. Co im zarzucały? Ano tworzenie gier podejrzanie podobnych do tych, na które patenty ma Hasbro. W efekcie GT i eGames muszą zniszczyć (!) wszelkie istniejące egz. gier: Intergalactic Exterminator, 3D Astro Blaster, TetriMania, TetriMania Master, 3D Maze Man, Tunnel Blaster, UnderWorld, XTRIS, Patriot Command, HemiRoids, Bricklayer, 3D Tetri-Madness, Mac-Man, 3D Munch Man i 3D Munch Man II. No i pewnie jeszcze jakieś odszkodowanie poleci. Ech, GT Interactive nie ma ostatnio szczęścia...

• PANTY RAIDER

Simon & Schuster już niedługo (bo w maju) ucieszy graczy tym czymś, co można przetłumaczyć jako "Poszukiwacze Gaci: Stąd do Nieprzyzwoitości" (przekład mocno niedosłowny, ale wiernie oddający idee gry). Panty Raider: From Here to Immaturity przeniesie gracza (wraz z aparatem fotograficznym) na Wyspę Modelek. A po co? Heh, jak Wam powiem, że zdjęcia robione panienkom w bikini są jedynym

Zupełnie Nowe!

ratunkiem dla 3 nastoletnich przybyszy z kosmosu, to uwierzycie? Musicie :). Oprócz aparatu można też korzystać z rentgenowskich okularów itd.

• M&M VIII - COMING

Skoro już mówimy o cyklu Might & Magic - jego ósma część (gdy piszemy te słowa) przeszła przez beta-testy i lada dzień trafi do tłoczni. Autorzy myślą już o M&M IX - już w prawdziwym 3D. Póki co czekajcie na część nr 8: i wciel się (do wyboru) w rycerza, kleryka, nekromancera, minotaura, trolla, smoka, wampira lub czarnego elfa.

• TOMB RAIDER TRILOGY

Będzie to specjalna, limitowana, edycja trzech pierwszych części Tomb Raider. Do tego dojdzie mousepad i OGROMNA mapa z wszystkimi miejscami, które zwiedziła Lara. Całość ma kosztować jakieś... ten tego... 250 zł. Tjaaaa. Postoję.

• SUDDEN STRIKE

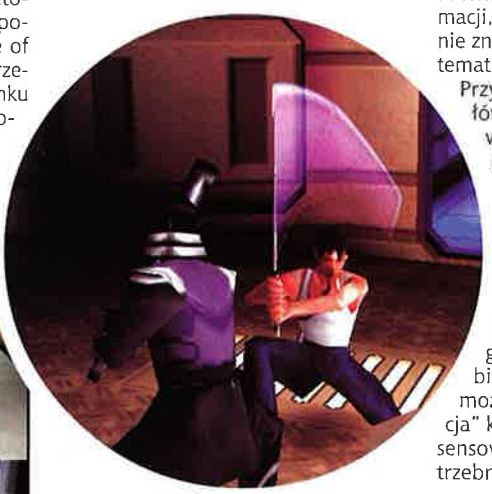
O tej grze kiedyś też już mówiliśmy (he, he, trudno by wymienić gierkę, o której NIE mówiliśmy w tym dziale - ale jakoś trzeba zacząć :)). Robi ją CDV Software i jest to RTS, osadzony mocno w realiach II wojny światowej. Właściwie to bliżej mu RTW (czyli Real Time Wargame; czyli ambitnych strategii, rozgrywanych w real-time), niż tego, co się ogólnie rozumie jako RTS. No, ale jak ma się blisko 1000 jednostek do wyboru i np. realistyczne zasady prowadzenia ostrzału itd. - to nic dziwnego. Myślę, że ta gra zainteresuje najbardziej fanów serii Close

SABOTEUR

Wiedziałam od momentu, gdy tylko na niego spojrzałam, że coś mi ten tytuł przypomina, a nie ma nic bardziej irytującego od uczucia opisywanego doskonale przez znane zdanie"...no, mam to prawie na końcu języka, zaraz, zaraz... jak to [pip, pip, pip - cenzura] się nazywało!". Podobny stan mnie ogarnął od chwili, gdy zobaczyłam zapowiedź gry zatytułowanej Saboteur.

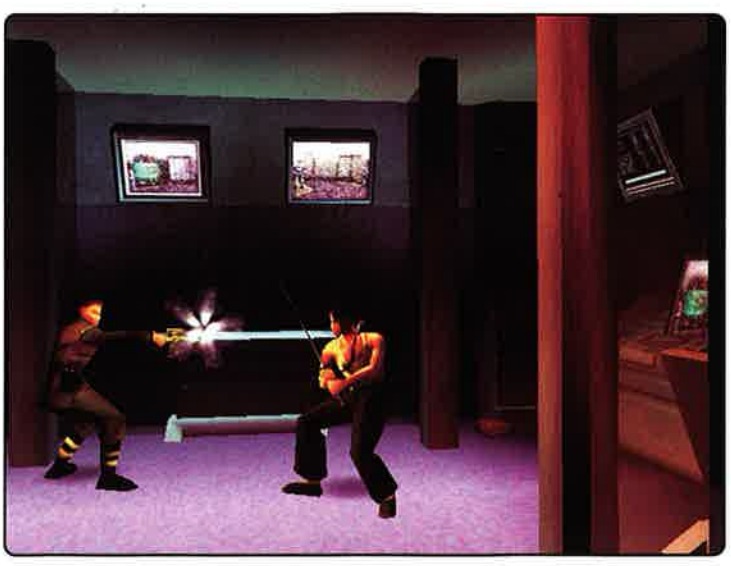
Jaspin

Jakiś czas temu wśród twórców gier komputerowych zapanowała moda na przenoszenie starych tytułów z ośmiobitowych maszyn lub też wczesnych PC-tów na dzisiejsze komputery, oczywiście przedtem je odpowiednio modyfikując, aby pasowały do dzisiejszych standardów i sprzętowych cudeniek. Mieliśmy okazję pograć sobie w Asteroids 3D, Prince of Persia 3D, Froggera i, zgodnie z przeciekami z EIDOSa, niedługo na rynku pokaże się Saboteur. Dla przypomnienia i oświecenia niektórych zapodam, iż tytuł Saboteur znany jest wśród dawnych kręgów użytkowników ZX Spectrum, Timex oraz niesławnych Elwro 800 Junior (właśnie na tym sprzęcie miałam okazję pogrywać sobie w Saboteura). Nowa zapowiedź EIDOSu skojarzyła mi się właśnie z tą archaiczną grą, nie dając mi spać po nocach, do momentu, gdy wreszcie udało mi się na ten tytuł po wielu umysłowych wysiłkach "wpaść".



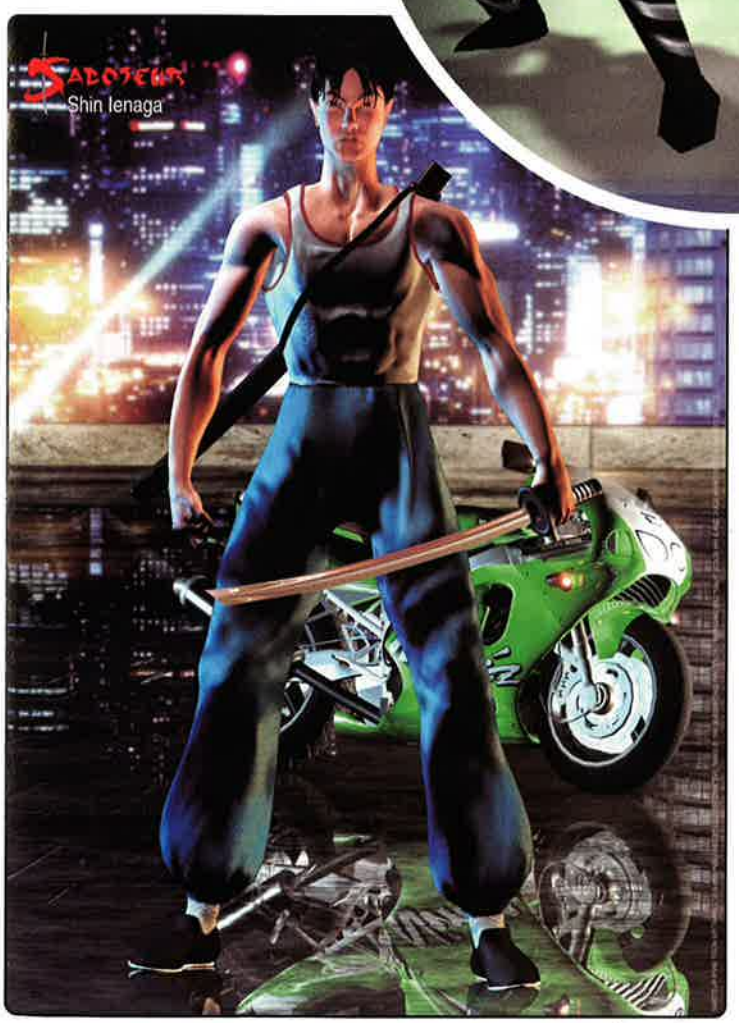
Przekopując się przez drobinę informacji, zrzuconą przez EIDOS, niestety nie znalazłam ani jednej wzmianki na temat ośmiobitowej wersji Saboteura. Przypadkowe podobieństwo tytułów odpadło w przedbiegach ze względu na m.in. fabułę "nowego" Saboteura; historyjkę wprowadzającą oraz bohaterów dosyć mocno powiązanych z postaciami występującymi w ośmiobitowej wersji gry. Wychodzi więc na to, że z oryginalnym Saboteurem ta gra nie będzie miała za wiele wspólnego, mimo pewnych podobieństw. Troszkę szkoda - albo może i lepiej, nie zawsze "reanimacja" klasycznych hitów okazywała się sensowna; czasem wręcz zaś niepotrzebna.

Gracz tym razem poświęcać będzie swój cenny czas dla młodego przedstawiciela pokolenia sabotażystów, niejakiego Shin Ienaga. Skośnooki



młodzian zamierza zemścić się na złowrogim imperium firmy G.E.N.E Corporation, która przyczyniła się do śmierci jego dziadka (czyżby wojownik ninja z oryginalnego, spectrumowskiego Saboteura? ;)). Młody wojownik, wyruszając na podbój naszpikowanych śmiercionośnymi pułapkami terenów firmy, pragnie również z jej szponów uratować swoją siostrę, która bezprawnie jakiś czas temu została porwana przez szefów korporacji.

Kierowanie skośnookim przyjacielem odbywać się będzie z perspektywy trzeciej osoby podobnie, jak to ma miejsce we wszystkich częściach Tomb Raider czy Indiana Jones 3. Przedzieranie się przez licznie porozstawianych strażników, zabijaków oraz wynajętych morderców, nie obejdzie się oczywiście bez bijatyk. Bohater kierowany przez gracza pochwalić się może znajomością kilku widowiskowych stylów walk, a ponadto nie stroni od białej i skądinąnd ostrej broni. W związku z powyższym gracz będzie mógł oczyszczać sobie drogę na poszczególnych poziomach przy użyciu pięści i kopniaków, znalezionych po drodze noży, mieczy odebranych wrogom oraz broni palnej. Dodatkowym atutem młodego wojownika będzie jego czworonogi przyjaciel, pies Shiro, wiernie towarzyszący i pomagający swemu panu w wypełnianiu misji. Ten drugi bohater znajdować się będzie pod kontrolą komputerowego AI, ale gracz będzie mógł wydawać polecenia swemu pieskowi, wysyłać na zwiady, szukać za jego pomocą wyjścia czy



też wykorzystywać go do pomocy w walkach wręcz.

Powołując się na obiecanki twórców gry, już niedługo (w drugim kwartale roku 2000) miłośnicy tzw. "action adventure 3D", będą mieli okazję zasiąść przed nową, całkiem zgrabną, grą z tego gatunku. Nie tylko fani klasycznych "bijatyk" znajdą w scenariuszu coś dla siebie. Saboteur przewidziany jest również dla graczy, którzy czasami lubią myśleć i pogłówkować nad typowymi dla przygodówek zagadkami. Połączenie tych obu cech może być całkiem interesujące i niezwykle jestem ciekawa, która z nich będzie dominująca. Bieganina po pięciu ogromnych światach gry (każdy składa się z 20 poziomów), okraszona elementami walki oraz przygodą brzmi bardzo zachęcająco. Tym bardziej, iż graficznie Saboteur (jak wynika z dołączonych screenów) prezentować się będzie jak na grę ze schyłku XX wieku przystało. Dystrybutorem Saboteur w naszym kraju raju będzie firma Mirage Media. □

Saboteur
Eidos Interactive

Zupełnie Nowe!

Combat. IKtoś mówił CLOSE COMBAT?! - Mac Abra ;)). Nie za bardzo wiadomo o dacie premiery, ale jak widać gra budzi w redakcji spore emocje.

• SPEEDBALL WIECZNIE ŻYWY

Był to amigowy hit - brutalna piłka nożna + rugby + wrestling + wszystko inne w jednym :P. Pamiętam te wyniki - w golach 1:1, w głowach 5:4. Heh. Twórcy tej gry, Bitmap Brothers, zamierzają reanimować ją w wersji na PC. Wydaje ją Empire Interactive, pod tytułem Speedball 2100. Ale kiedy? Tego nie powiedziano.

• FLY! 2K

FLY! 2K to poprawiona i rozbudowana wersja symulatora lotu FLY! Trafi do sprzedaży późną wiosną. Wśród nowości jest m.in. parę nowych maszyn, poprawione panele i wygląd lokacji (tj. urealniony i z uwzględnieniem ostatnich zmian) + komunikacja głosowa w trybie multiplayer, poprawione (?!) słońce, realistyczniejsze chmury i nocne lądowania itd.

• MIND RIOT

To ścigałka, w której zasuwamy ciężko opancerzonymi i uzbrojonymi pojazdami, z akcją osadzoną gdzieś w przyszłości. Producentem jest Old-Fashioned Software.

• CRYSTAL KEY

FPP rodem z DreamCatcher Interactive. Akcja dzieje się w najrozmaitszych regionach naszej planety (także pod wodą), pojawiają się Obcy i jego statki, międzywymiarowe portale itd.

• NBA SHOOTOUT 2000 SPÓŹNIA SIĘ

989 Sports opóźnia datę premiery NBA ShootOut 2000. Na... "jak będzie gotowa". Grrr.

• SANITY & LITHTECH

Asem Monilitha ma być Sanity - gra łącząca elementy przygodówki, gry akcji w TPP. Specjalnie dla niej skonstruowano nową wersję słynnego engine LithTech (opatrzoną numerem 1.5). Dzięki pewnym trickom, których z braku miejsca nie będziemy opisywać, w grze zmieści się jakieś 10x więcej efek-

Zupełnie Nowe!

tów dźwiękowych (w tym także dialogów) - a jednocześnie nie wzrosną wymagania sprzętowe kompa! Premiera gry - w ciągu 2-3 miesięcy. Oby.

• SWAT 3 MULTIPLAYER

Będzie to dodatek o nazwie S3: Battle Plan. Umożliwia rozgrywkę w multiplayer. Wszyscy nabywcy legalnej kopii SWAT3 dostaną go za darmo. BP daje 6 misji, w których w trybie multiplayer może walczyć do 10 ludzi oraz edytory misji, broni i postaci.

• FREESPACE 2 SE

Ukaże się specjalna wersja Freespace 2: Sim of the Year Edition. Wiadomo, że gra zostanie wzbogacona o minimum 10 misji, wyłonionych wśród tych, które stworzyli fani. Będą też misje z F1, skonwertowane na realia F2, dodatkowy tryb multiplayer (Gauntlet) i tym podobne atrakcje. Premiera - już ponoć...

• DESCENT 4

Teoretycznie, gdy czytacie te słowa, gra albo jest już w sprzedaży, albo zaraz trafi do sklepów. Podkreślam słowo "teoretycznie".

• TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tytuł jest wymowny i chyba nie trzeba tłumaczyć, co się będzie robić w tej grze? Jej wydawcą jest Activision. Dzięki specjalnemu edytorowi będziecie mogli modyfikować praktycznie każdy element gry - łącznie z ciuchami skaterów.

• ACTION UT

Coś o nazwie A-Team zaciekawiło fanów UT propozycją stworzenia Action Unreal Tournament. Będzie to mod UT, w którym pojawią się realnie istniejące bronie, poprawiona zostanie symulacja trafień (i ich skutków) plus parę innych bajerków. Swoją drogą wśród pomysłodawców jest ponoć John Woo - a to nazwisko mówi wiele fanom filmów akcji z udziałem skośnookich aktorów. Co więcej podobne mody mają być zrobione dla Q2 i

Half-Life! No to róbta, chłopaki, czekamy!

• CONQUEST HOMEWORLDA

Sukces Homeworlda nie pozostał bez echa. Oto już robi się RTS Conquest, który zasadniczo ma być jak Homeworld... tylko lepszy. Swoją drogą nie wiem jak do tego ma się informacja, że w Conqueście walka z powrotem przenosi się w dwa wymiary. Przecież wykorzystanie trzech wymiarów to właśnie jeden z głównych atutów Homeworlda? Ale ponoć wielu graczy marudziło, że nie dawało rady prowadzić takich starć. No nie wiem, może dla nich Conquest będzie lepszy - ja tam wolę Homeworld!

My name is Bond...

Osobnik nam dobrze znany, przez większość lubiany, ostatnio został wstrząśnięty (nie zmieszany ;)) wiadomością, że jego najnowszy film zostanie przeniesiony na ekrany naszych komputerów w postaci gry FPP, na engine Quake3... Przyjrzymy się bliżej temu, w jaką tym razem misję wplątał się Bond, James Bond oczywiście.

blood

Jakiś czas temu właściciele Nintendo 64 mogli się cieszyć, że tylko na ich konsole wyszedł FPP na podstawie "Goldeneye". Gra, co tu dużo mówić, była świetna i do tej pory pory cieszy się uznaniem posiadaczy tego urządzenia. Jak widać, coś nie wyszło. Zatem przyjemności rozwalania paru żołnierzy obcego wywiadu, zniszczenia tapicerki i blacharki najnowszego BMW oraz uwiedzenia pani Scorupco były nam niedostępne :(.

Jednak ludzie z EA posiedzieli kilka godzin przy biurku (pewnie grali w Quaka3) i wpadli na świetny pomysł gry na PC, opartej na... najnowszych przygodach Jamesa Bonda. Wystarczyło "tylko" wykupić licencję na postacie w filmie, tytuł itp. oraz engine Q3 (Q2 podobno kosztowło Valve ok. 1 miliona dolarów... to ciekawe, ile EA zapłaciła za Q3?).

Jaką tym razem misję musi wypełnić Bond? Minimum - odzyskać atomówkę, ukradzioną przez terorystów... nie przypomina wam to czegoś? Nie tak dawno temu podobną akcję musieliśmy przeprowadzić w demku SoF.. chociaż tam w innym stylu i nie w towarzystwie Denise Richards. (Oh baby ;)). Oczywiście w grze nie zabraknie nam wrogów do naliczania kolejnych fragów (eee, chciałem powiedzieć punktów w licencji na zabijanie). Lecz naszym głównym zadaniem będzie bezszelestne dostanie się do kryjówki wroga i tak samo bezszelestne wydostanie się stamtąd. Czyli krótko mówiąc: trzeba (niestety, hehe) najpierw myśleć, a później strzelać. I właśnie te wnętrza i inne scenerie, towarzyszące "wyzwalaniu świata spod brudnych paznokci kolejnego chorego terorysty", mają być tak realistyczne, że po zagraniu partyjki w TWISE koniecznie będziemy musieli założyć różowe okulary, aby przypadkiem nie wziąć za gangstera emerytowanej sąsiadki... [Sorry za to porównanie, ale te texty o ultrarealistycznej grafie w każdej zapowiadanej grze już mnie dobijają].

Narzędzi (dzięki którymi będziemy oczyszczać świat ze złych terosrystów) zostanie nam udostępnionych sztuk bodajże 20 i pewnie znajdzie się wśród nich złoty pistolet ;) i parę gadżetów pomysłu niejakiego Q. Podczas wykonywania kolejnych misji (ma być ich 10) zwiedzimy m.in. Istambuł, Kaukaz oraz wnętrza łodzi podwodnej (ci, co oglądali film, wiedzą, że te ostatnie ujrzymy dopiero w wieeeelkim finale). Autorzy obiecują także przerywniki, bazujące na engine gry i kawałki "normalnego" filmu na deser oraz obsługę multiplayera po LANie i I-necie. Na koniec mogę jeszcze dodać, że "wstrząśnięty, nie zmieszany";) zawita na trzy platformy sprzętowe: PC, PSX2 i PSX (w to ostatnie nie uwierzę, dopóki nie zobaczę jego pełnej wersji... widzieliście jak na pleju1 wygląda Q2? Poracha :P).

A, i jeszcze - czego bym życzył twórcą komputerowej adaptacji TWINE? Żeby dobrze wyrenderowali Denise Richards... jest tam parę godnych uwagi zaokrągleń, które nie powinny zostać pominięte :). Premiera: IV kwartał roku 2000. □

James Bond: The World is Not Enough
Electronic Arts

Przy zakupie powyżej 200 zł dodatkowy rabat 5%

MULTIMEDIALNY SALON WYSYŁKOWY

niebawem w sprzedaży!

CRIME CITIES

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

UWAGA! Te wspaniałe gry ukażą się niebawem na polskim rynku. Jako jeden z pierwszych, masz niebywałą okazję zamówić nadchodzący HIT. Nie przegap okazji dodatkowo t-shirt gratis!

programy popularno-naukowe

Londons Dictionary

Tell Me More

English Translator

Kraina Gnoma Belfegora

Atlas Świata

Mapa Europy

Mapa Polski

DO TYCH PROGRAMÓW ATLAS POLSKI-GRATIS!

10 gier w cenie jednej

SUPER CENA 129 ZŁOTYCH SUPER CENA

Superbike Challenge • Grand Prix Rally • Kart Challenge • Tiny Trails • Air Warriors III • Global Defender • War Drones • Chomper 3D • Race to Galamax • Chomper 3D

Air Warrior II • IF18 Carrier Strike • F/A-18 • IF-22 v.5 • Flying Corps Gold • Wingstar • Polaris Rebellion • Search & Rescue • Ultra Fighters • Vanguard Ace

Battle Arena Toshinden • Deadlock II • Seven Kingdoms • Fatal Fury 3 • Pro Pinball: Time Shock • Blade Warrior • Samurai Spirits • Super Bubsy • Spearhead • Thunder Brigade

dwa w jednym

CENA PROMOCYJNA

SUPER CENA 55 ZŁOTYCH SUPER CENA

1. Castrol Honda Superbike & Test Drive 4
2. Thunder Brigade & Super Bubsy
3. Flying Corps Gold & F/A-18 Hornet 3.0
4. Jack Nicklaus 5 & Daley Thompson's Decathlon
5. Johnny Herbert's Grand Prix & Final Racing
6. Ultra Fighters & Spearhead
7. BattleArena Toshinden & Fatal Fury 3
8. Seven Kingdoms Ancient Adversaries & Deadlock II
9. Samurai Spirits & Blade Warrior
10. Pro Pinball: Timeshock & The Web

do każdego zakupu powyżej 60 zł **Reset GRATIS !!!**

Dzwoń! 062 737 27 39

63-403 OSTRÓW WLKP. 5
skrytka pocztowa 11

Slamtilt Ressurection

kolekcja hitów i nowości

Demise Rise Of The Katan

Delta Force 2

Różowa Pantera

Age of Empire II

Armored Fist 3

Szachy

Brydż 99

FIFA2000

NBA 2000

UEFA Champions League 2000

Planetscape: Turment

Speedway

Jazz Jackrabit II

Jazz Jackrabit II zimowa edycja

Earth 2150

Thief 2

Titanic

Pizza Syndicate

Roller Coaster Tycon

Quake 3

w ofercie również :

Ace Ventura	65 zł	DIABLO	55 zł	Incoming	59 zł	Prince of Persia 3D	55 zł
ADAŚ I PIRAT BARNABA	65 zł	Diablo II	159 zł	Jack Orlando	45 zł	WARCRAFT	65 zł
AIRLINE TYCON	65 zł	Dungeon Keeper 2	95 zł	Jagged Alliance 2	65 zł	Rimm	65 zł
Atlantis 4 CD	39 zł	Expendable	75 zł	Kroeiki Czarnego Księżyca	69 zł	RollerCoaster Tycon	65 zł
Atlantis 2	79 zł	Exterminacja	69 zł	Lomax	49 zł	Sin	59 zł
Baldurs Gate	155 zł	Extreme Biker	95 zł	Might & Magic 7	169 zł	THE SIMS	105 zł
Championship Manager 99/00	129 zł	FAUST	75 zł	NHL 2000	99 zł	Tridents	79 zł
Chessmaster 7000	159 zł	Final Fantasy VIII	159 zł	Nocturn	159 zł	Tomb Raider 4	159 zł
Close Combat	159 zł	Freespace 2	79 zł	People's General	65 zł	Unreal Tournament	95 zł
Corsairs	95 zł	Hopkins FBI	69 zł	Pharaon	169 zł		
		Imperium Galactica II	119 zł				

Akceptujemy płatność kartami kredytowymi:

VISA · MasterCard · Eurocard · PolCard · Diners Club International

CO OFERUJEMY ?

- wysyłkę w ciągu 24h
- największy wybór tytułów
- płatność przy odbiorze*
- niskie ceny

*) Do ceny doliczamy koszty wysyłki

Zupełnie Nowe!

• MASKARADA Z WAMPIRAMI

Przypominamy, że premierę gry Vampire: The Masquerade Action-RPG, engine Unreala! przewidziano na drugi kwartał tego roku, a więc już lada dzień powinna się ukazać. Macie tu coś na zaostrzenie apetytu.

• GANGSTERS 2

Sequel Gangster(s)ów pojawi się w tym roku. Znów wcielimy się w zimnych drani :). Będzie to RTS z elementami gry ekonomicznej, z akcją osadzoną w czasach prohibicji. Co ulepszono w stosunku do pierwowzoru: żyjące swoim życiem miasto, pory doby, dodatkowe postacie i specjalności itd. Ogólnie sequel ma być trudniejszy i bardziej złożony, tudzież bardziej realistyczny w każdym aspekcie rozgrywki.

• PORAŻKA CREATIVE

Creative Labs przegrało proces sądowy, jaki wytoczyło Aureal Semiconductor Inc. Creative zarzucało im wykorzystywanie rozwiązań naruszających ich prawa patentowe do rozmaitych technologii tworzenia i obróbki dźwięku.

• TRANS-AM

Motorsport Simulations zakupiło licencję na tworzenie gier bazujących na wyścigach Sports Car Club of America Trans-Am Championship. Pierwsza gra ma pojawić się już w połowie tego roku. Będzie tam sporo maszynek (każda z silnikiem o mocy powyżej 650 koni mechanicznych - więcej niż miał ruski T-34). Do tego realnie istniejące tory wyścigowe etc. Żeby tylko tej gry nie spotkał los innej produkcji, która też miała Trans-Am w tytule i poszła w piach...

• SPEC OPS 3

Pierwszy Spec Ops - rewelacja. Drugi - cienka kiszka. Trzeci odcinek powinien jednak powtórzyć sukces pierwszego. Zombie Studios, BTW: zakupione przez Advanced Interactive Systems, wzięło sobie do serca krytykę graczy. Zmieniony zostanie engine.... na LitTech (czy oprócz jego i engine Unreala nie ma już innych porządnych engine do wyboru?). Gra zmieni też image z "akcja + trochę powierzchownej taktyki" na "akcja + sporo realizmu i jesz-

Miłośnicy samochodówek ostatnimi czasy mieli już wielokrotnie okazję do drobnych szaleństw za kierownicami najbardziej wymyślnych samochodzików. Jednak wszelkie Carmageddony, Need for Speedy, Deathkarz zdają się już niczego nowego nie wprowadzać do gier, w których bezkarnie można złamać każdy z podstawowych przepisów kodeksu drogowego.

Jaspin

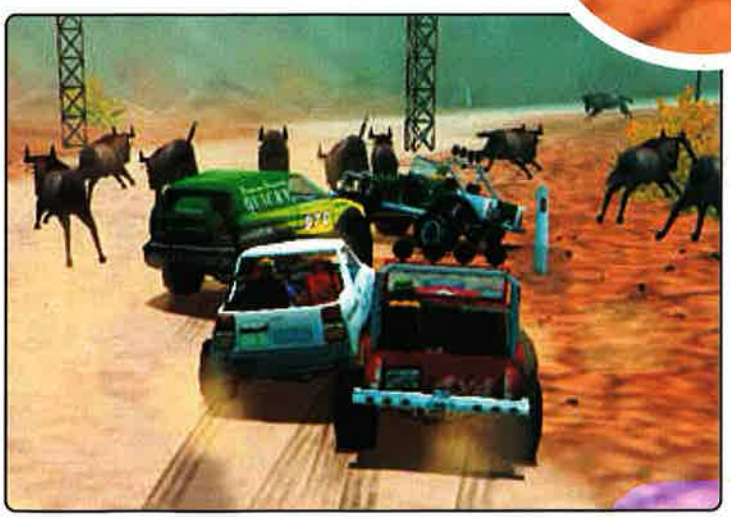
Ten zastój może zostać przerwany, dzięki nowemu tytułowi Insane. Twórcy tejże nadchodzącej gry mają zamiar nie tylko uszczęśliwić miłośników samochodówek wspaniałym, nowym produktem, ale również odebrać palmę pierwszeństwa i strącić z piedestału mistrza w swym gatunku, czyli pamiętną grę Monster Truck Madness. Ten ostatni być może młodością nie może się już pochwalić, ale z pewnością niejeden z was zarywał długie nocne godziny przed monitorem i słuchawkami na uszach, z których wydobywał się ogłuszający ryk potężnych silników.

Niewątpliwie miłe te wspomnienia mają szansę powrócić w Insane. Z materiałów prasowych oraz ze screenów można wyczytać, iż zapowiada się niezła jazda, mordercza ścigałka i zabójcza samochodówka w jednym. W garażach czekać będzie na wypróbowanie 20 lśniących maszynek, począwszy od ogromnych ośmiokołowców, a skończywszy na nieco normalniejszych terenowych pojazdach, dla których wjazd na szczyt Mount Everest nie kosztuje ani jednej "złamanej" dętki. Możliwości tej imponującej kolekcji będzie można wypróbować na kilkudziesięciu specjalnie zaprojektowanych terenach. Nie zapomniano o żadnym rodzaju podłoża, spotykanego na świecie: pustynie, góry, stepy czy zabójcze kaniony to przyszłe tory wyścigowe sprawdzające wytrzymałość maszynek oraz umiejętności refleksu, orientacji gracza. Postarano się, aby, podobnie jak w rzeczywistości, nawet jeden niepozorny, mały kamyczek leżący na drodze całkowicie odmienił przebieg wyścigu i wyłonił nowego lidera. Prawa fizyki rządzące naszym rzeczywistym światem mają również obowiązywać w Insane. Tak więc może być wielce prawdopodobne, że początkujący zawodnicy najczęściej będą kończyli (lub zaczynali) wyścig za kierownicą dymiącego, na w pół spalonego pojazdu, pozbawionego dachu i wszystkich drzwiczek.

Myślę, że graficy będą mieli ciężki orzech do zgryzienia. Realistyczne przedstawienie najróżniejszych stanów pogody, idealne odwzorowywanie przeróżnych terenów oraz krajobrazów, a także za-

projektowanie i wprawienie w ruch najwymyślniejszych maszynek na kółkach nie jest tylko kwestią nabazgrania kilku kreseczek w 3DStudio Max. Morderczą jazdę w kurzu, deszczu, śniegu czy gradzie będzie można podziwiać - jeśli tylko na to czas pozwoli - ze wszystkich możliwych stron, przy użyciu trójwymiarowej, obrotowej kamery, odkrywającej wszystkie graficzne smaczki przed graczem.

Przyznam, że całość brzmi zachęcająco i smakowicie, ale... najbardziej rzeczywistą i pewną informacją ze wszystkich powyżej przedstawionych wydaje się być to, iż Insane będzie można rozgrywać nie tylko w trybie single player, ale również w sieci lokalnej, czyli popularnie zwanej LAN, jak i w Internecie, dzięki stworzonym przez twórców serwerom Insane dla graczy z różnych zakątków świata. Dla znudzonych powyższymi rewelacjami oraz przede wszystkim dla tych, którym trasy znudziły się bardzo szybko, autorzy stworzyli prosty niczym systemowy notatnik, edytor tras. Dzięki temu przydatnemu narzędziu każdy będzie mógł zmierzyć się z zakręconym, surrealistycznym światem, stworzonym przez zakręconego przyjaciela. □



Insane
Codemasters

"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
każdy wygrywa

bierz liczbę punktów odpowiadającą
naj nagrodzie, wypełnij kupon który
najdziesz w pudełku z grą
aznacz nagrodę i wpisz
ój adres) włóż wszy-
ko (punkty i kupon)
koperty i prześlij
podany adres,
ły wybraną
grodę
eślemy
ztą.

Długopis firmowy 3 pkt

NAGRODY:
Oryginalny kubek 8 pkt
Unikalna koszulka 12 pkt
Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: 15 pkt

STRZELANINA FPP
STRATEGIA FANTASY
PRZYGODA RPG
ICARUS
SZACHY "SAMOUCZEK"

OFERTA WYSYŁKOWA

OD 6 DO 66 LAT

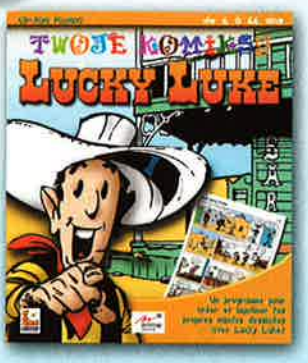
TWOJE KOMIKSY

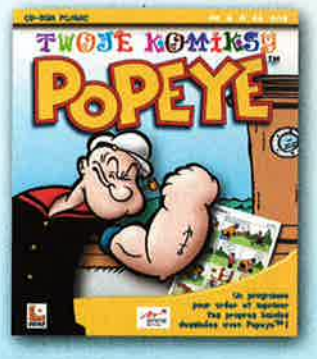
REWELACYJNA CENA 39

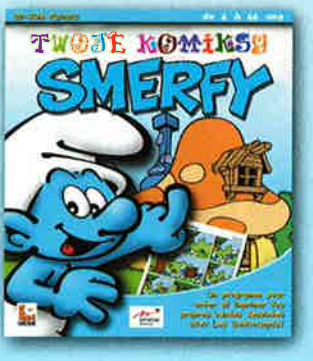
GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • PL

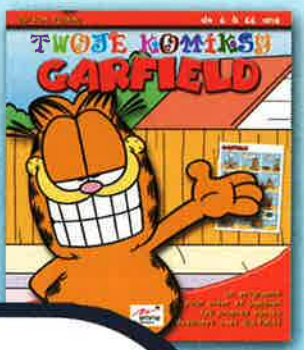
CZY ZAWSZE MARZYŁEŚ O ZROBIENIU WŁASNEGO KOMIKSU?

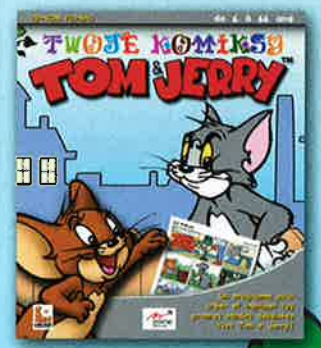
- TA SERIA OFERUJE WIELBICIELOM KOMIKSÓW MOŻLIWOŚĆ STWORZENIA WŁASNEJ HISTORYJKI Z BOHATERAMI NAJLEPSZYCH KRESKÓWEK W ROLI GŁÓWNEJ.
- PO RAZ PIERWSZY MOŻESZ PRZELAĆ SWOJE MARZENIA NA PAPIER I STWORZYĆ KOMIKS ZE SNÓW
- ROZWIJA WYOBRAŹNIĘ I KREATYWNOŚĆ











WYMYŚL WŁASNE SCENARIUSZE!
WYBIERZ SWOJE ULUBIONE POSTACIE!
WYDRUKUJ WŁASNY KOMIKS!
DODAJ ULUBIONE TŁO!
SPRAW, BY TWOI BOHATEROWIE PRZEMÓWILI!!!

NAGRODY
KONKURSY
ATRAKCJE
NIESPODZIANKI

ZADZIW SIEBIE
I SWOICH PRZYJACIÓŁ
STAJĄC SIĘ TWÓRCĄ
KOMIKSÓW!

PC CD

www.mirage.com.pl

MIRAGE

emme

LASCAUX

© 2000 LASCAUX S.A. Wydane przez: EMME Interactive
All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufacturers. All graphics belong to their respective owners.
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.

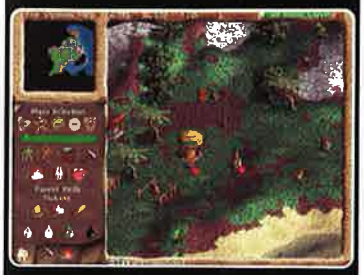
AUTORYZOWANE SKLEPY: BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; BIAŁYSTOK: "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; ŁOMŻA: "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; OLSZTYN: "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", SIEDLCE: "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; TOMASZÓW MAZOWIECKI: "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; TORUŃ: "CD-MEDIA " Szosa Chełmińska 155 tel.0-56 66-01-638; WARSZAWA: "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: WARSZAWA : "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 42 tel.0-22 833 06 09; GDAŃSK: "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; KRAKÓW: "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; KATOWICE: "SCANMET" al.Roździeńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; STRÓW WLKP. : "TECHLAND" ul. Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747. SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.

Zupełnie Nowe!

cze więcej taktyki". Czyli będzie bliższa SWATowi i Rainbow Six. Zombie planują też stworzenie gry bazującej na symulacji komandosów marynarki wojennej USA (Navy SEALs). Tylko się cieszyć...

• DAWN OF WAR

Po wielu bólach ludzie z South Peak Interactive w końcu wydali swego dawno zapowiadanego RTSa, osadzonego w epoce jaskiniowej. Możemy wcielać się w dwie rasy ludzi jaskiniowych i fikcyjną gadzią rasę Saurian. Hem... tylko czemu w czasie czwartorzędu po Ziemi palętają się tyranozaury i reszta towarzystwa...? Zresztą o co ja się czepiam :P. Grunt, że w końcu gra się pojawila!



• SZRARPNEL

Zombie Studios, gdy ktoś ich wykupił, nagle zaczęli wykazywać gorączkową aktywność. Oprócz wspomnianych wyżej gier wzięli się za tworzenie jeszcze jednej gry akcji (na licencji komiksu, wydawnictwa Wild Storm Comics). Szrapnel to czysta gra akcji w 3D, w którym sterujemy wielkim, metalowym pająkiem (coś jak ten w filmie Wild Wild West), demolującym miasta itd. Naturalnie na engine LitTech (2.0) :)). Premiera w 2001.

• ENGINE DESCENTA 3

Ktoś potrzebuje porządnego engine do stworzenia swej gry? To może polakomi się na licencję na engine Descenta 3? Taniocha - albo 200.000$ z góry, albo 100.000% z góry i 2% od zysków. (Polskim twórcom polecamy wyjście nr 2; źle na tym nie wyjdą :)).

• SHADOWBANE

To coś dla miłośników grania w RPG + strategia via Internet. Twórcą gry jest firma WolfPack. Prace w toku.

• SLAVE ZERO MUSIC

29 songów w formacie MP3 jest za friko do ściągnięcia ze strony producenta. Całkiem niezle są te songi - warto.

• PRILISSA

Strzeżcie się tej ślicznotki. To klon innej "czarnej wdowy" - Melissy. Czyli mowa tu o kolejnym emailowym wirusie. Ludziska, kto ma Internet, a nie ma rezydentnego antywirusa - ten ma, albo będzie miał (albo już ma, ale jeszcze o tym nie wie) przechlapane. Nie tylko z powodu Prilissy. Przemyślcie to!

Colin McRae Rally 2

Dawno, dawno temu - tak ze dwie zimy wstecz - na półkach sklepowych zagościł pierwszy Colin McRae - jeden z niewielu rasowych symulatorów rajdów samochodowych. Ech, to było giera! O jej klasie najlepiej świadczy zresztą fakt, że mimo słusznego już wieku, nadal zajmuje ona miejsce w ścisłej czołówce. Ale lata lecą i nawet mistrzowi przydałby się mały upgrade - na który się zresztą jak najbardziej zanosi.

McDrive

Zgodnie z informacjami podanymi przez producenta na swej stronie domowej, nowy, ulepszony Colin światło dzienne, w wersji na PC, ujrzy już całkiem niedługo, bo w czerwcu tego roku. A czego można się po nim spodziewać?

Jedną z ważniejszych części gry są bez wątpienia trasy. Te będą, podobnie jak i w pierwszej części, podzielone na osiem krajów - nacisk położono bowiem nie na zwiększenie ich ilości, a na poprawienie jakości. Zresztą, wystarczy spojrzeć na screeny - cóż, wygląda to chyba całkiem nieźle. Dużo więcej detali, jakby ciekawsze lokacje - pierwsze parę przejazdów zamieni się zapewne w kontemplację widoków, ale osobiście nic przeciwko temu nie mam.

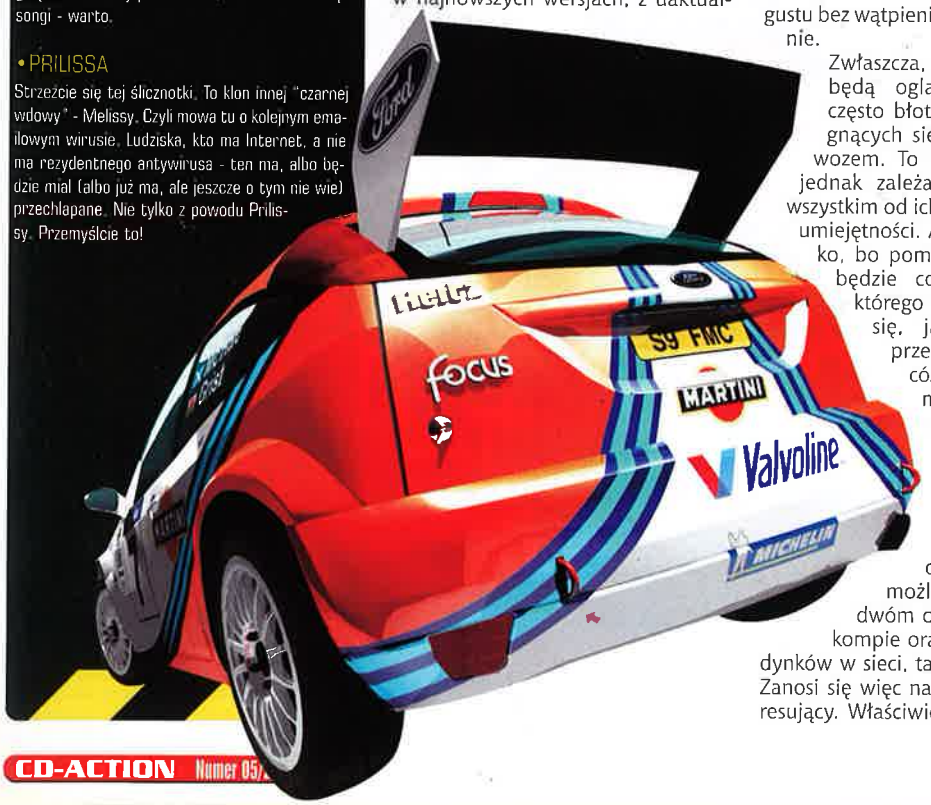
Tym bardziej, że takie same podejście zastosowano również i w przypadku samochodów. Będzie ich, tak jak i w części pierwszej, dwanaście, ale za to w najnowszych wersjach, z uaktualnionymi parametrami i lepszą fizyką jazdy. Wszystko oczywiście po to, by tytuł najlepszej symulacji rajdów jeszcze przez długi czas pozostał w rodzinie. Ma temu służyć zresztą nie tylko poprawienie wrażeń z samej jazdy, bo również i procedury odpowiedzialne za modelowanie uszkodzeń pojazdów napisane zostały zupełnie od nowa - cóż, nie dla wszystkich jest to pewnie wiadomość równie pozytywna, ale goniącym za realizmem do gustu bez wątpienia przypadnie.

Zwłaszcza, jeśli nie będą oglądali zbyt często błotników ciągnących się za swym wozem. To będzie już jednak zależało przede wszystkim od ich własnych umiejętności. Ale nie tylko, bo pomocą służyć będzie co-pilot, w którego rolę wcielił się, jak i poprzednio, Nicky Grist - cóż, jak dla mnie trzymanie się sprawdzonych rozwiązań to duży plus.

Nie ostatni zresztą. Gra, wzorem poprzedniczki, oferować będzie możliwość ścigania się dwóm osobom na jednym kompie oraz możliwość pojedynków w sieci, także tej globalnej! Zanosi się więc na tytuł bardzo interesujący. Właściwie, jeśli tylko nowy engine odpowiedzialny za fizykę jazdy i uszkodzenia nie okaże się gorszy od poprzednika, to stary Colin będzie mógł w końcu z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku odejść na zasłużoną emeryturę - jak to się mówi: "Umarł król, niech żyje król!"

Czy jednak rzeczywiście do tego dojdzie? Cóż, do czerwca pozostało już niewiele... □

Colin McRae Rally 2
Codemasters



Już w sklepach!

DAJ POPALIĆ NAJLEPSZYM!

STCC to program przygotowany przez słynną szwedzką firmę Digital Illusions. W grze znajdziesz:
- 10 marek samochodów
- postacie 15 autentycznych kierowców
- 6 naprawdę istniejących szwedzkich torów wyścigowych

Będziesz mógł:
- samodzielnie skonfigurować pojazd
- walczyć ze złą pogodą i fatalną nawierzchnią
- unikać wypadków lub prowokować je
- zmierzyć się z przyjaciółmi poprzez Internet lub sieć lokalną
- wybrać poziom trudności dostosowany do twoich umiejętności

CENA 69 zł

Profesjonalna polska wersja językowa PL

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

STCC

Sklepy Firmowe WARNET

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROLĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6 8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

BONNIER MULTIMEDIA

DIGITAL ILLUSIONS

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Deep Fighter

Deep Fighter trafił w moje ręce za sprawą znaczącego tytułu. Otóż wręczający mi tę grę MacAbra doszedł najwyraźniej do wniosku, że "Fighter" w tytule wskazuje, iż mamy do czynienia z symulatorem. Tak więc gra powędrowała do osoby lubiącej wszelkiej maści symulatory, czyli do mnie.

Łukasz Bonczol

Po bliższym zapoznaniu się z zawartością otrzymanej płyty okazało się jednak, że "Deep Figher" to strzelanina z (jak to się ładnie mówi) "elementami symulacji". Początkowe zniechęcenie związane z natknięciem się na strzelaninę ustąpiło jednak wkrótce zaciekawieniu. Stało się tak za sprawą logo firmy Criterion Studios, które pojawiło się na chwilę przed rozpoczęciem procesu instalacji. Wiadomo nie od dziś, że ludzie z Criteriona zawsze potrafili zdobyć serca graczy, dbając zarówno o znakomitą szatę graficzną, jak i niezłą warstwę fabularną swoich produkcji. W wyniku połączenia tych dwóch czynników powstawały gry o znakomitej grywalności.

Tym razem jednak programiści, pod adresem których napisałem powyżej tyle dobrych słów, niestety nie popisali się oryginalnością. Ich najnowsza gra jako żywo przypomina poprzedni hit, a mianowicie "Subculture". Któż nie pamięta tej sympatycznej gierki, w której pływaliśmy miniaturowym batyskafem (czy jakąś inną łodzią podwodną) po ślicznie wyglądającym podwodnym świecie, zbierając kapsle oraz tym podobne metalowe śmieci?

Na pierwszy rzut oka "Deep Fighter" niewiele różni się od swojego poprzednika. Grafika opisywanej wersji szczególnie nie odbiegała od pierwowzoru. Środowisko graficzne jest szybkie i płynne. Oko łechcą tekstury w wysokiej rozdzielczości, a w płytkich okolicach urzekają rozmaite refleksy świetlne, tańczące po piaszczystym dnie. Niemal czuje się "lepkość" otaczającej nas zewsząd wody. Zresztą wyjątkowe właściwości wodnego środowiska podkreśla także bezwładność statku.

Deep Fighter
Criterion Studios.

Subculture zaszokowało graczy odwzorowaniem bogactwa form podwodnego życia. Godzinami można było się przyglądać rozmaitym okazom podwodnej fauny i flory, które poruszały się niesamowicie naturalnie. Pod tym względem DF nie ustępuje ani na krok swojemu poprzednikowi. Ale niestety, tak to już jest na tym świecie, że to, co jeszcze dwa lata temu było obiektem uniesień i zachwytów, dzisiaj nie wybiega już poza przeciętność. Cóż, poprzeczka została podniesiona wyżej.

Wszystkich wielbicieli "Subkultury" bardzo denerwował "burak", uniemożliwiający wypłynięcie na powierzchnię. Teraz nie tylko można już pływać w wynurzaniu, ale nawet walczyć w tym trybie. Producenci obiecują oddanie w ręce gracza specjalnie przystosowanych do tego broni, jak np. odbijająca się od lustra wody (na zasadzie rzucania "kaczek" kamieniem) bomba. Oczywiście, to nie koniec niespodzianek, jeżeli chodzi o dostępne w grze pukawki. Arsenał zaspokoi zarówno tradycjonalistów (standardowe torpedy kierowane i nie kierowane, plujące "ołowiem" działka Vulcano-podobne o ograniczonej ze względu na opór wody skuteczności, Shotgun), jak i osoby preferujące bardziej wyszukane sposoby eksterminacji wroga (miny z zapalnikiem zbliżeniowym, działka plazmowe, strzałki z jadem paraliżującym, służące do obezwładniania rozmaitych okazów morskiej fauny, lasery oraz "Pin Gun", czyli coś dla miłośników pinezek ;)).

Akcja gry rozgrywa się w czasach nam współczesnych, w wodach Oceanu Spokojnego. Pewna obca cywilizacja założyła tutaj osady górnicze i wydobywa surowiec, będący ubocznym produktem przeprowadzonych w pobliżu atolu Bikini prób jądrowych. Wspomniany już surowiec zwie się Thorium (wygląda zupełnie jak w Subculture) i jest niezbędny do produkcji śmiercionośnej broni, używanej na drugim końcu galaktyki do obrony rodzinnych planet. (fee... A już myślałem, że ktoś zrobił ekologiczną grę o utylizacji odpadów :)). Tak, tak!!! Ziemia jest jedynie mało znaczącym przyczółkiem, jedną z wielu planet, gdzie inteligentne istoty poprzez zabawę z rozszczepianiem atomu, przyczyniły się mimowolnie do powstania złóż Thorium. Dajmy jednak spokój szczegółowemu opisywaniu fabuły. Przecież w strzelaninach nie o nią przecież przede wszystkim chodzi (byleby tylko nie była za bardzo naciągana i wyświechtana).

Gracz jako świeżo upieczony szeregowy sił obronnych wydobywczej kolonii, ma przed sobą szereg misji, bazujących na bardziej lub mniej oklepanych pomysłach. Do tych pierwszych należą zadania typu "seek&destroy" (odnaleźć i zniszczyć), konwojowanie oraz misje zwiadowcze. Większą oryginalnością twórcy gry zgrzeszyli natomiast, dodając misje, polegające na aranżowaniu napraw wrażliwych dla podwodnej kolonii systemów. Będą też unikalne misje "rybackie", polegające na spędzaniu ławic ryb.

Jak już niejednokrotnie w tej recenzji napisałem, gra jako żywo przypomina Subculture. Poprzednik miał jednak moim zdaniem o wiele więcej polotu i uroku. Nasz batyskaf był tam bardziej pokraczny, ledwo dawał sobie radę z holowaniem nieco cięższych nakrętek i innych blach, często wlokąc je po dnie. Także fizjonomie pojawiających się w grze postaci były kreślone "z przymrużeniem oka". Dzięki temu Subculture był jedną z nielicznych gier, pozbawionych drętwego patosu często towarzyszącego tym podobnym produkcjom. Z bólem serca muszę stwierdzić, że cały ten "nie wykorzystany" w Subculture patos, został użyty do "wzbogacenia" Deep Fighter. Chwilami aż miałem ochotę krzyknąć: "Co oni zrobili z tą śliczną gierką?". Wszystkie statki w DF wyglądają niezmiernie poważnie. Fizjonomie innych pilotów nie pozostawiają wątpliwości, że mamy od czynienia z prawdziwymi "twardzielami" i "hardcorowcami" (pożal się boże...). W trakcie gry odniosłem wrażenie, że zmieniła się także sama rozgrywka. Jakby więcej teraz było naparzania się ze statkami wroga i ładowania w co popadnie z działek. Ale to się może jeszcze zmienić w finalnej wersji.

To wszystko sprawia, że mamy do czynienia z kolejną, typową grą, której klimatem bliżej jest do Wing Commandera, czy G-police (są nawet patetyczne filmowe odprawy przed każdą misją), niż do swojego wielkiego poprzednika. W zasadzie powinienem porównać DF z jeszcze jedną sławną ongiś grą, a mianowicie Archimedean Dynasty. Latanie (oops... pływanie oczywiście) "podwodnym myśliwcem" w obu grach wygląda podobnie. Tyle, że AD oferował graczom niezwykle rozbudowany wątek fabularny i wiele innych atrakcji, których w beta wersji Deep Fightera nie uświadczyłem. Mam nadzieję, że pojawią się one w końcowej wersji. A co będzie jeżeli moje nadzieje okażą się płonne? Czy graczom spodoba się kolejna gra wyklepana "na jedno kopyto" z G-police i setką podobnych? Wątpię, ale to już nie moje zmartwienie... □

WSPANIAŁE GRY Z KOLEKCJI 2000

www.mirage.com.pl

MIRAGE

Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

Mortyr + kultowy T-shirt

Wspaniały, kultowy T-shirt

Najlepsza, polska(!!!) gra FPP wszechczasów. Wciel się w nieustraszonego Sebastiana Mortyra i staw czoła tyranicznym nazistom. Walcz w przeszłości i w przyszłości, przenosząc się w czasie za pomocą tajnej machiny. Nie pozwól by świat opanowało zło. Zagraj w "Mortyra" i otrzymaj wspaniałą koszulkę.

8/10 90% 90%

MIRAGE

www.mirage.com.pl

© 1999 Mirage Media s.c. All rights reserved. Mirage Media is registered trademark of Mirage Media s.c.

Championship Manager™ 3 + Liga Polska

2 CD

Wyjątkowy, wspaniały, czadowy, wystrzałowy menadżer piłkarski - tak oceniają go wszyscy, którzy kiedykolwiek mieli z nim do czynienia. Championship Manager to gra, która nie ma sobie równych w swojej kategorii. Poprowadź do zwycięstwa swoją ulubioną drużynę, także i polską!

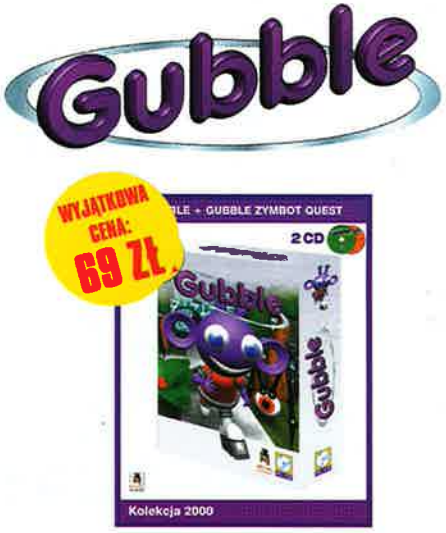
5/5/5 96% 95%

EIDOS

www.cm3.com

Championship Manager™ 3 All Rights Reserved. Developed by Sports Interactive Limited. © and Published by Eidos Interactive Limited 1998/99. All Rights Reserved.

Gubble + Gubble Zymbot Quest



2 CD

Gubble to mały, śmieszny, fioletowy ludzik z uszkami jak obważanki. To właśnie on został wybrany by rozwiązać kilka naprawdę zagmatwanych zagadek. Gubble to niesamowita przygoda, w której biorą udział nie tylko dzieci, ale także całe rodziny. W Kolekcji 2000 dwie płyty CD z dwoma wspaniałymi grami: Gubble i Gubble Zymbot Quest.

www.gubble.co.uk

© 1998 Actual Entertainment, Inc. All rights reserved. Actual Entertainment and GUBBLE are registered trademarks of Actual Entertainment, Inc.

Rival Realms + 40 nowych poziomów

2 CD

Rival Realms to już klasyka strategii czasu rzeczywistego. Walcz o przetrwanie jedną z trzech ras: ludzi, elfów lub łuskoskórych. Przenieś się w starożytne czasy, kiedy to na ziemi stąpali wielcy czarnoksiężnicy. Rival Realms to porywająca gra i to cała po polsku! W Kolekcji 2000 dodatkowo niespodzianka - 40 całkiem nowych, niesamowitych scenariuszy.

78% 79%

www.titusgames.co.uk

© 1998 Activ Publications, Published by Titus Software. All rights reserved.

Szukaj w dobrych sklepach komputerowych

Atrakcyjna oferta wysyłkowa tel. (0-22) 616 15 50

AUTORYZOWANE SKLEPY: ***BRODNICA:*** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; ***BIAŁYSTOK:*** "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; ***ŁOMŻA:*** "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; ***OLSZTYN:*** "CONTRA" ul. Pilsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", ***SIEDLCE:*** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; ***TOMASZÓW MAZOWIECKI:*** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; ***TORUŃ:*** "CD-MEDIA " Szosa Chełmińska 155 tel.0-56 66-01-636; ***WARSZAWA:*** "COMAT" Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul. Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: ***WARSZAWA :*** "ARD-SOFT" ul. Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; ***GDAŃSK:*** "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; ***KRAKÓW:*** "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel. 0-12 423-11-37; ***KATOWICE:*** "SCANMET" al.Rożdzieńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; ***OSTRÓW WLKP. :*** "TECHLAND" ul. Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747. SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.

C&C Tiberian Sun:

Zdania na temat C&C Tiberian Sun są podzielone. Zdecydowana większość graczy do jego opisania używa słów nie nadających się do druku, zaś najwięksi fani serii uważają, że jest on co najwyżej przeciętny. Kiedy już opadły emocje związane z ukazaniem się gry (a trzeba było długo czekać), można wreszcie w miarę obiektywnie ocenić ten produkt. Dziś wydaje się, że najnowsza część C&C swój komercyjny sukces zawdzięcza zakrojonej na szeroką skalę kampanii reklamowej, a także sławie wielkich poprzedników. Przekonajmy się zatem, czy tworząc pierwszy oficjalny dodatek do Tiberian Sun, Westwood wziął sobie krytykę do serca i wyciągnął właściwe wnioski.

Łukasz Bonczol.

C&C Tiberian Sun: Firestorm zawiera 18 misji przeznaczonych dla pojedynczego gracza, pogrupowanych w dwie kampanie (dla GDI i NOD). TS pokazał, że niewiele już się da wymyślić, jeżeli chodzi o samą rozgrywkę. Nie pomogło przeniesienie akcji na izometryczną, pseudotrójwymiarową mapę. W każdym bądź razie, nie wystarczyło to, aby na dłużej przykuć graczy do monitorów. Być może była to wina kiepskiego engine graficznego, który nie spełnił pokładanych w nim oczekiwań. Zabawa nie różniła się zbytnio od tego, co oferowały nam już setki, przeważnie przeciętnych RTSów. Nic dziwnego, iż przygotowując Firestorm, panowie z Westwood stanęli na głowie, aby choć trochę urozmaicić rozgrywkę. Misje typu: dostajemy MCV, budujemy i rozwijamy bazę, wystawiamy armię, która jak taran przetacza się przez obóz wroga - znikły bezpowrotnie. Teraz praktycznie w każdym scenariuszu, zlecone nam zostaje zadanie, po wykonaniu którego przylecą upragnione posiłki wraz z MCV. Są oczywiście i misje, w których w ogóle nie możemy się rozbudowywać. To najbardziej denerwujący (przynajmniej dla mnie) element C&C. Przyznacie chyba - ani to zręcznościówka (my tylko wskazujemy cele i wyznaczamy marszrutę), ani strategia (bo nie ma tu znaczenia, czy okrążymy przeciwnika, zaatakujemy znienacka... zresztą wszystko sprowadza się do kilkakrotnego ładowania i wczytywania stanu gry i sprawdzania, czy jak kliknę cztery milimetry od tego drzewka, to strażnik mnie nie zauważy). Ale to jeszcze nic. Do szewskiej pasji doprowadzają mnie misje, w których transportowce Orca wysadzają grupkę moich dziarskich komandosów, po czym mam się z nimi przebić do położonej na drugim krańcu mapy bazy. A czy nie byłoby logicznym wysadzenie desantu prosto w bazie? Tym bardziej, że na drodze przelotu (a często w ogóle) przeciwnik nie dysponuje stanowiskami SAM? Chcąc wprowadzić coś nowego, twórcy uciekają się do tworzenia dziwolągów typu: dysponujesz grupką uzbrojonych w broń obezwładniającą (zawsze ładnie się to nazywa. Pewnie są to stare, dobre, gumowe kule) żołdaków i musisz zaprowadzić porządek podczas zamieszek. Czy muszę jeszcze dodawać, że wszyscy poza nami posiadają broń ostrą? Prowadzi to do sytuacji, w jakiej ostatnio znalazły się oddziały francuskie w Kosowie (czyli miast tłumić zamieszki, dostajemy ostro w...).

Jest o niebo lepiej niż w przypadku pierwszego dodatku do Red Alerta (Counterstrike), w którym tylko pomieszano starym jednostkom bronie.

No! Fenk Ju...

Misje poprzedzają długie, aczkolwiek mocno przegadane wstawki filmowe. Brak tu akcji, czegoś, co zagrzewałoby by gracza do walki. To już nie są te cut scenki, co w C&C czy Red Alercie. Efekt jest taki, że pod koniec oglądania kolejnego filmiku gracz prawie zasypia... Aż tu nagle, bezczelnie wyrywają go ze stanu błogiego otępienia i każą wykonać zadanie!

Aby móc cieszyć się (lub nie) grą w Firestorm, musisz posiadać pełną wersję Tiberian Sun. Dodatek automatycznie zaktualizuje ją do wersji 2.0. Niestety nie doszukałem się w niej żadnych rewolucyjnych zmian, które uczyniłyby z tej gry coś więcej niż tylko przeciętny (a może nawet gorzej) RTS. Poprawiona sztuczna inteligencja jednostek sprowadza się do tego, że przebywające w grupie Disruptory, tylko niekiedy ładują sobie nawzajem w plecy. Tzw. pathfinding ciągle woła o pomstę do nieba. Trzeba nieustannie pilnować swoich jednostek. Jeżeli każesz grupie Tytanów przejść z punktu A do punktu B, a na ich drodze znajduje się zamarznięte bajoro, to automatycznie zwalniasz się z obowiązku szukania ich w miejscu docelowym. Nasi podopieczni, jak jakieś krowy (nie obrażając krów), pchają się na kruchy lód. Najbardziej wkurzają żniwiarki, które w poszukiwaniu nowych złóż Tiberium potrafią jedna po drugiej się utopić. Gramy sobie w najlepsze, aż tu nagle okazuje się, że nie przypływa nowa gotówka, a co gorsza, nigdzie nie możemy znaleźć naszych żniwiarek. W obliczu takiej sytuacji, nawet osoby bardzo lubiące używać "brzydkich słów" zdziwią się, że operują aż takim ich asortymentem... Ulepszono (chyba) AI wroga. Nie może oczywiście być tu mowy o przeprowadzaniu jakichś skoordynowanych uderzeń, czy też urządzaniu zasadzek. O tym możecie od razu zapomnieć. Przeciwnik nadal małymi grupkami posyła swoje jednostki na pewną śmierć. Skupia się jednak na atakowaniu elektrowni. Uwidacznia się to szczególnie w przypadku podziemnych pojazdów NOD. Kiedy zniszczą one wszystkie elektrownie na jednym krańcu bazy, potrafią zakopać się i przedostać na drugą stronę aby (unikając w ten sposób śpieszących na odsiecz wojsk) dalej siać zniszczenie.

Mięso armatnie!

Podstawowa innowacja to dodanie kilku nowych typów jednostek. W oczy rzuca się Juggernaut, będący trójlufową baterią artylerii kal. 120mm zamontowaną na zmodyfikowanym podwoziu tytana. Dzia-

Firestorm

fanie tego dziwa jest podobne do artylerii NOD. Strzela ono bowiem po paraboli, a przed oddaniem strzału musi zostać rozlokowane. Bardzo trafionym, i raczej niespotykanym w RTS, rozwiązaniem jest wprowadzenie zasięgu minimalnego, poniżej którego Juggernaut nie może razić wroga. Szkoda tylko, że odnosi się to tylko do tej jednej konkretnej jednostki (zasięg minimalny byłby uzasadniony także w przypadku np. Tytanów czy piechoty z granatami czy wyrzutniami rakiet). Niestety, dodanie Juggernautów pociągnęło za sobą znaczne spłycenie rozgrywki. Jak pamiętamy, wszystkie części C&C cechowało wyraźne zróżnicowanie uzbrojenia walczących stron (jak jedni mają lotnictwo i czołgi ciężkie, to drudzy marynarkę, lekkie oraz niewidzialne czołgi itp.). Do tej pory GDI dysponowało rozbudowanym lotnictwem, a NOD doskonałą artylerią. Teraz te różnice się zatarły, NOD posiada doskonałe Banshee, a GDI właśnie Juggernauty. Sprawia to, że obiema stronami gra się podobnie. Juggernaut posiada jeszcze jedną, znaczącą wadę, a mianowicie duży rozrzut. Znów sprawdza się stare wojskowe powiedzenie, że nie ma nic groźniejszego od ognia przeciwnika, za wyjątkiem ognia własnej artylerii...

GDI dysponuje teraz także mobilną fabryką zbrojeniową, umożliwiającą produkowanie nowych jednostek tuż za linią frontu, oraz czołgiem z działem EMP (impuls elektromagnetyczny unieruchamiający pojazdy). Dodano możliwość wzywania desantu (coś w stylu spadochroniarzy z Red Alert). Czujniki przyssawkowe natomiast (tak to nazywa spolszczona instrukcja) są chyba stworzone jakby trochę na siłę i raczej nie przydają się w walce.

Arsenał NOD wzbogacono o Reapera - takiego nowego cyborga, przypominającego z wyglądu pająka. Niestety, uzbrojono go zupełnie bez sensu. Z jednej strony może on miotać specjalnymi sieciami, skutecznie unieruchamiającymi piechotę, z drugiej wyposażono go w rakiety, które najlepiej sprawdzają się w walce z pojazdami. Działa tu stare prawo, że jeśli coś przeznaczone jest do wszystkiego, to jednocześnie nadaje się do niczego. A szkoda, bo gdyby Reapera uzbroić w karabiny, byłby on ze swoją siatką doskonałą jednostką do zwalczania piechoty. Ponadto konstruktorom z NOD udało się zbudować ruchomy generator pola maskującego.

Co by jednak nie mówić, dodanie nowych jednostek stanowi postęp.

Patrzymy, płaczemy...

Niestety, dodanie kilku nowych jednostek nie pomoże grze, w której miast cieszyć oczy, powodują one szczery niesmak... W Firestorm nie poprawiono najważniejszego - beznadziejnej grafiki z poprzednika. Bombowce Orca dalej wyglądają jak rozmazane plamy... (nie, nie napiszę czego, choć kolor by na to wskazywał...) Strach i zgrzytanie zębów! Krajobraz wzbogacono (tzn. zaśmiecono) kilkoma nowymi gatunkami zmutowanej fauny i flory, co powoduje, że aby cokolwiek w tej paćce zobaczyć, trzeba jeszcze bardziej odejść od monitora (niż w przypadku "gołego" Tiberian Sun. Zalecam jakieś 5 metrów). Zwiększanie rozdzielczości nic nie daje, bo gra osiąga wtedy kosmiczną prędkość traktora na zakręcie, a trafienie kursorem w piechocińca bez wypalenia sobie gał i dotknięcia nosem ekranu jest niemożliwe. Jest to jedna z tych gier, które lepiej wyglądają na screenach, niż w akcji.

Szybki numerek?

Przejście kampanii po stronie GDI zajmie wyjadaczowi dobę, a może mniej. Nie wiem jak jest w przypadku kampanii NOD, bo grę do recenzji dostałem w ostatniej chwili, tuż przed zamknięciem numeru. Ponieważ jednak dla bractwa przygotowano podobną ilość misji co dla GDI, to i zabawa dłuższa nie będzie. Szczerze powiedziawszy, to nie wiem, czy mając więcej czasu na napisanie tej recenzji, przeszedłbym także i całą drugą kampanię... Obawiam się, że moja rzetelność recenzenta zostałaby pokonana przez znużenie. Firestorm jest bowiem męczący - przynajmniej dla mnie. A słowa te pisze osoba, która pierwszą część C&C i Red Alerta przeszła po kilka razy każdą ze stron, a następnie systematycznie katowała tryb Skirmish. Czy warto więc wydawać ciężkie pieniądze na te kilka misji? Misji do gry wieloosobowej nie liczę, bo można je sobie ładnie wygenerować samemu. A może mam liczyć zamieszczony na płycie Theme Pack? Nie żartujmy! Te kilka dźwięków i ikonek każdy głupi zrobi sobie sam.

"Przeciwnik nadal małymi grupkami posyła swoje jednostki na pewną śmierć?"

Na korzyść Firestorm przemawia dodanie nowego trybu multiplayer zwanego - World Domination Tour. Gracze walczą w nim o dominację nad światem. Na początku jest on równomiernie podzielony pomiędzy GDI i NOD. Walcząc o sporne terytoria, gracze przesuwają linię frontu, aż do całkowitego zwycięstwa jednej ze stron (chyba że żadna ze stron nie zdobywa przewagi). Jest to chyba ostateczny i jedyny sposób rozwiązania odwiecznego sporu pomiędzy zwolennikami NOD i GDI, o to, kto jest lepszy.

Odpaliłem sobie ostatnio u kumpla, nieco już zakurzonego staruszka Red Alerta i bawiłem się stokroć lepiej niż w Tiberian Sun. Zabawa była lekka i przyjemna, znajome postacie czerwonych (a jakże! Niech żyje socjalistycz...) żołnierzyków mile dla oka biegały po wyraźnej, przejrzystej mapie... Nasuwa się pytanie:

Co oni zrobili z moją ukochaną grą?

Gdzie się podziały te małe, śliczne, pokraczne żołnierzyki robiące w wolnych chwilach pompki lub czyszczące broń? Gdzie są te malownicze zielone pagórki, mostki, strumyki, zagajniki pośród których dzielne szwejki biegały, czołgały się, rzucały granatami? Gdzie Chinooki, A-10 przelatujące nad polem bitwy? I gdzie u licha ta hardcorowa muzyczka!!! Zamiast tego otrzymaliśmy kolejny kosmiczny RTS, w którym miast czołgów zaserwowano nam jakieś mechy-potworki. Przecież jak bym chciał zagrać w taką grę, to sięgnąłbym po Starcrafta! Od C&C oczekuję czegoś zupełnie innego. Może miast wydawać kolejne dodatki, należałoby się zastanowić, czy rozwój serii jest właściwie ukierunkowany, i czy aby na pewno tego właśnie gracze oczekują. □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Westwood Studios/ EA
Dystrybutor: IPS tel. (022) 642766
Internet: http://www.westwood.com
Wymagania: Win'95, Pentium 166 Mhz, 32 Mb RAM, 200 Mb na HDD, CD-ROM x4, karta graficzna 4Mb
Akcelerator: Nie

Plusy:
- Coś tam niby poprawiono...
- Nowe jednostki (niektóre beznadziejne, ale są)
- World Domination Tour

Minusy:
- Kaszaniasta grafika.
- Nużąca.
- Przegadane filmiki.
- Nadal beznadziejne zachowanie jednostek.
- Niektóre misje aż nadto udziwnione
- Misji dla pojedynczego gracza wystarcza na górą tydzień
- A, dorzucę jeszcze jeden minus za to, że nie wzięto się porządnie za poprawienie tej gry...

Rising Sun

Wreszcie panowie programiści od gier strategicznych wyluzowali się trochę i chociaż na chwilę dali sobie spokój z wojną secesyjną. Po kilku latach bezsensownego tłuczenia oklepanego tematu wojny Południa z Północą, powstała gra strategiczna dotycząca starcia na Pacyfiku pomiędzy skośnookimi samurajami a bohaterskimi pożeraczami hamburgerów.

ELD (np: Dark Throne "soulside journey")

Cieszę się niezmiernie z faktu powstania Rising Sun. Primo, ta gra strategiczna nie przenosi gracza w lata tej #%$@ (cenzura ;)) wojny secesyjnej (ileż można???). Secundo, uwielbiam czytać książki opowiadające o zmaganiach na wodach Guadalcanal, ataku na Pearl Harbor, bitwie o Midway, Okinawie, walkach na Nowej Gwinei oraz o Singapur. Ostatnią grą, która rozgrywała się na Pacyfiku podczas II wojny światowej, był, jeśli mnie pamięć nie myli, Pacific General. Moja pamięć może mnie zawodzić, gdyż miało to miejsce jakieś pięć lat temu. Od tamtej pory różnej maści wydawcy męczą domorosłych strategów jakimiś potwornie nudnymi gierami o wojnie secesyjnej (powtarzam to równie często, jak oni wydają takie gry, hehe). Oczywiście od czasu do czasu zdarzały się chlubne wyjątki (ot, chociażby Panzer General 2 i 3D), ale to były rzadkie wypadki. W końcu jednak programiści Talonsoft poszli po rozum do głowy i zafundowali nam strategię, osadzoną w czasach, gdy na Pacyfiku pojawiły się flagi ze wschodzącym krwawoczerwonym słońcem, a samuraje XX wieku podbijali kolejne wyspy...

Jak już wcześniej wspomniałem, Rising Sun jest strategią wojenną, garściami czerpiącą inspiracje z przebojowej serii Generałów, stworzonej przez SSI. Nie jest to jednak złe, bowiem ostatni z Generałów (Panzer General 3D) był mocno nudnawy, a Rising Sun przypomina nam te starsze części cyklu, jak chociażby Allied General, Panzer General 2 czy Pacific General. Opcje dostępne w Rising Sun przypominają nam do złudzenia produkty SSI. Gracz może zatem wybrać scenariusz (Play Scenario), kampanię (Play Campaign), pojedynczą bitwę (Generate Battle) oraz może samemu dokonać pewnych zmian w scenariuszu czy bitwie, tworząc ją od podstaw (po ludzku mówiąc chodzi o edytor ;)). Akcja gry rozgrywa się w latach 1941-45 na południowym i zachodnim Pacyfiku (chyba się tego domyśliliście?), a gracz może opowiedzieć się po stronie Aliantów (Amerykańce, Australijczycy lub Angole) albo spróbować zmienić losy II wojny światowej i poprowadzić potomków samurajów do walki ze zjadaczami hamburgerów.

Rising Sun to typowa strategia wojenna. Garściami czerpie inspiracje ze znakomitej serii Generałów. Mimo to jest jedną z najciekawszych gier w swoim gatunku, jakie ukazały się w ciągu ostatniego roku.

Do dyspozycji oddano nam czterdzieści scenariuszy i siedem kampanii. Kampanie rozgrywają się oczywiście w miejscach, które odegrały kluczową rolę podczas walk japońsko-alianckich. Można zatem powalczyć na Filipinach, Luzon, Nowej Gwinei czy w Birmie. Krótko mówiąc tam, gdzie dochodziło do większych starć na lądzie (nie zapominajcie, że jednak Amerykanie wygrali tę wojnę na wodzie. Stosując metodę "żabich skoków", omijali oni dobrze ufortyfikowane, ale bez znaczenia strategicznego wyspy). Bardzo mi się spodobały możliwości konfiguracyjne kampanii. Oprócz możliwości wybrania znanych chociażby z Generałów opcji, jak wybór wyglądu, stopnia trudności (gwoli ścisłości są cztery: Easy, Average, Hard, Impossible) czy dokładnej daty rozpoczęcia kampanii, doszła jeszcze opcja Organization Type oraz wybór oddziału, którym będziesz dowodził. W opcji Organization Type gracz może ustalić czy chce dowodzić piechotą (Infantry), czy też pancerniakami (Tank). Osobiście polecam wybranie piechoty.

Praktycznie cały czas bijemy się w tropikalnej dżungli, a tam czołgi nie mają zbyt wielkiego pola manewru. Mija się więc to z celem. W przypadku drugiej opcji możemy wybrać, jak dużą jednostką chcemy dowodzić. Może to być korpus, batalion, regiment, brygada lub też dywizja. Rzutuje to diametralnie na grę podczas kampanii. Inaczej przecież dowodzi się batalionem złożonym z kilkuset żołnierzy, a zupełnie inaczej wielotysięcznym korpusem. Nie wspominając już o długości roz-

Desant na jednej z tysiąca wysp Pacyfiku.

Po prawej: **Prosty interfejs jest zaletą Rising Sun.**

grywki. Dwa słowa należą się edytorowi. Jest on bardzo prosty i milutki w obsłudze. Na tyle, że bez problemu poradzą się z nim nawet młodsi gracze. W dodatku nie jest on zbyt czasochłonny. Kilka godzin i mamy gotowy całkiem dobry scenariusz.

Nie ma co ukrywać, że przez pierwsze kilkanaście minut po rozpoczęciu gry byłem w dużym stopniu rozczarowany Rising Sun. Te heksy, rzut izometryczny, wygląd jednostek, interfejs, podział na tury... gdzieś już to wszystko widziałem! Gdzie? Tego chyba nie muszę pisać, wszak Generały SSI zna każdy strateg zakochany w II wojnie światowej. Jednak wraz z upływem czasu Rising Sun wciąga i powoli zaczyna się zapominać o wyraźnych inspiracjach programistów Talonsoft. Gra się naprawdę ciekawie. Głównie za sprawą częstych

desantów (czemu do diabła na Pacyfiku jest aż tyle wysp?) i wspominanej już dżungli. Wykonując desant, trzeba oczywiście wykonać go jak najszybciej. Błyskawicznie skryć się pod osłoną zbawczej dżungli, aby nie zostać wystrzelanym na plaży. Odwrotnie sytuacja ma się, gdy bronimy plaży przed desantem. W tym przypadku olbrzymie znaczenie ma odpowiednie ustawienie gniazd karabinów maszynowych oraz moździerzy, które mają za zadanie szachować ogniem teren desantu. Teoretycznie brzmi to wszystko banalnie, ale w rzeczywistości tak nie jest. Gracz ma bowiem całkiem duże pole manewru. Atakujący może się zatem okopać, wezwać wsparcie z powietrza lub morza etc. Zdecydowanie desanty są najciekawszą częścią gry w Rising Sun.

Ciekawie bywa jednak także podczas walk w dżungli. Ciężko się tam poruszać, ale za to bardzo łatwo wpaść w zasadzkę. Nie ma co się oczywiście pchać do dżungli ze sprzętem zmotoryzowanym. Niektóre boje odbywają się także... w nocy! Ma to sens, bo słynne są nocne wypady robione przez japońskich żołnierzy na amerykańskie pozycje (z okrzykiem "banzai!" na ustach). Niestety, jak to w nocy bywa, nic praktycznie nie widać. Trzeba działać po omacku. Nawet, gdy odkryjemy wrogą jednostkę to nie zostaje wyświetlona żadna informacja o niej. Może to być czołg, a równie dobrze gniazdo karabinu maszynowego. Gracze walczący po stronie Aliantów muszą jeszcze być gotowi na przeszkody w postaci bunkrów oraz jaskiń przerobionych przez dżapsów na trudne do zdobycia fortyfikacje.

AI kompa stoi na wyższym poziomie, niż w poprzednich grach teamu Talonsoft (Eastern Front i Western Front), ale i tak pozostawia sporo do życzenia. Komputer stara się atakować rozważnie, całkiem sprawnie korzysta z opcji "Fog of War" (kilka razy podpuścił mnie pod samo gniazdo karabinu maszynowego i spokojnie wytłukł), lecz z drugiej strony często, gęsto podejmuje przedziwne decyzje. Często dzięki właśnie takim posunięciom zyskujemy nad nim przewagę.

Niby to wszystko z czym mamy do czynienia w Rising Sun było już w innych gierach, ale gra się nad wyraz sympatycznie. Być może duża jest w tym zasługa interfejsu. Tutaj jednak też nie oczekujcie nic nowego. Jest on niemal identyczny jak w starszych Generałach (IMHO: interfejs w Panzer General 3D jest z lekka zbyt zamotany). Może właśnie dlatego nie sprawia on żadnych kłopotów?

Grywalność Rising Sun jest zatem całkiem dobra, ale... Drażniącą sprawą są animacje jednostek. Poruszają się on jakoś tak sztucznie. Wiem, że od czołgu ciężko jest wymagać, aby jeździł z gracją łyżwiarskiej pary tanecznej, ale bez przesady. Więcej gracji mają parkomaty. To samo tyczy się wybuchów. Prezentują się one mniej więcej tak, jakby trzylatkowi dać do ręki pędzel z farbą i kartkę papieru. Panowie, popatrzcie jak to robi konkurencja, a dopiero potem bierzcie się za robotę! Może z deczko przesadzam, niemniej jednak wybuchy

Wojna na Pacyfiku

7 grudnia 1941 lotnictwo japońskie zaatakowało hawajską bazę amerykańską w Pearl Harbor. 8 grudnia wojnę Japonii wypowiedziała Wielka Brytania (razem z dominiami: Kanadą, Australią, Nową Zelandią, Związkiem Południowej Afryki), a także rządy sojuszniczych państw: Polski, Belgii, Etiopii i Komitet Wolnej Francji. 11 grudnia do wojny z USA przystąpiły III Rzesza i Włochy. 26 grudnia 1941 Japończycy zdobyli Hongkong, w styczniu 1942 Półwysep Malajski, 15 lutego poddał się Singapur, 8 marca stolica Birmy Rangun, opanowano Archipelagi Filipiński i Indonezyjski.

8 maja 1942 Amerykanie, mimo przegranej bitwy powietrznej nad Morzem Koralowym, powstrzymali ekspansję japońską w kierunku Australii. Po zwycięskiej bitwie morskiej pod Midway (3-5 czerwca 1942) i pod Guadalcanal na Wyspach Salomona (10 lipca 1942) USA przejęły inicjatywę strategiczną, opanowując razem z wojskami australijskimi w 1943 Wyspy Gilberta, Wyspy Marshalla, część Nowej Gwinei, Wyspy Mariańskie, Aleuty.

W drugiej połowie 1944 Amerykanie zorganizowali desanty na Filipiny (Leyte), po opanowaniu Archipelagów Filipińskiego i Indonezyjskiego podjęto ataki na wyspy japońskie. Zajęcie Iwo-Jimy (16 marca 1945) i Okinawy (26 czerwca 1945), umożliwiło bezpośrednie ataki bombowe na centra przemysłowe Japonii i ostrzeliwanie z morza Tokio. W maju 1945 wyzwolono Birmę. Po odrzuceniu amerykańskiego ultimatum o bezwzględnej kapitulacji, 6 sierpnia 1945 zrzucono bombę atomową na Hiroszimę, a 9 sierpnia na Nagasaki. 8 sierpnia do wojny przeciwko Japonii przyłączył się ZSRR.
2 września 1945, w obecności przedstawicieli USA, Wielkiej Brytanii, Francji, Australii, Holandii, Kanady i Nowej Zelandii, Japonia podpisała kapitulację. 9 września złożyła broń armia japońska w Chinach (pojedyncze garnizony japońskie kapitulowały do 24 października 1945). Japonię i Koreę Południową okupowały Stany Zjednoczone (do 38 równoleżnika), Koreę Północną - ZSRR.

można było z pewnością dopracować. Tak, jak uczyniono to z pozostałą częścią grafiki, która jest po prostu ładna. Nie oszałamia, ale też graficy nie mają się czego wstydzić. Co prawda, trudno jest podziwiać wygląd masy drzew (w końcu to dżungla, no nie?), nie zmienia to jednak faktu, iż owe drzewa są ładne. Podobnie jak nieco plastikowe sylwetki żołnierzy, domki, plaże etc.

Kopa między oczy dostałem od Rising Sun za sprawą muzyki. Kiedy usłyszałem te wspaniałe, orientalne dźwięki, to przez kilka minut zamiast grać, słuchałem tylko jej. Później też pomiędzy turami robiłem sobie dłuższe przerwy, aby nacieszyć się tą wspaniałą muzą. Nie to, żebym pałał miłością do skośnookich i ich muzyki, ale zwyczajnie przypadły mi do gustu te wschodnie motywy. Zastanawiacie się, jak wypadły odgłosy walki? Całkiem nieźle, aczkolwiek i tak nie mają porównania do tych, jakie znamy z serii Close Combat. Nie wiem, czy kiedykolwiek jakaś gra strategiczna dorówna oprawą dźwiękową CC. Prawdę mówiąc, wątpię. Mimo to, moim skromnym zdaniem, dźwięki wytłoczone na płytce z Rising Sun są bardzo dobre. Dzięki nim ma się wrażenie jakby się rzeczywiście walczyło w dżungli. Ciężko mi jest sprecyzować co tak właściwie słychać tam oprócz wybuchów pocisków artylerii i moździerzy, grzechotu karabinów maszynowych i ryku silników czołgowych. Ale to, co słychać to chyba są odgłosy dżungli.

Programiści z Talonsoft z pewnością prochu nie wymyślili, tworząc Rising Sun. Nie ma w tej grze praktycznie nic nowatorskiego, a jednak chyba trzeba ją uznać za jedną z ciekawszych gier wojennych na poletku strategicznym, jakie wyszły w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy. Inna sprawa, że nie ukazuje się ich zbyt wiele. Dla tych wszystkich z Was, którzy z łezką w oku wspominają Panzer General, Allied General i Pacific General, nowa gra z Talonsoft to obowiązek. Gra się w Rising Sun wyśmienicie... ale ja tam mimo wszystko wolę Generały. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Talonsoft
Dystrybutor: Play it, tel. (018) 4440560
Internet: http://www.talonsoft.com
Wymagania: P 200, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator: nie

Plusy:
- niezła, orientalna muza
- wspomaganie z powietrza ;)
- proste, nieskomplikowane, przyjemne
- wojna na Pacyfiku
- niezła graficzka i odgłosy z pola walki
- dobry edytor

Minusy:
- w zasadzie wszystko to przerabialiśmy w Generałach
- animacje jednostek
- średnia AI kompa

Demo na CD 3/2000

Cool Pool

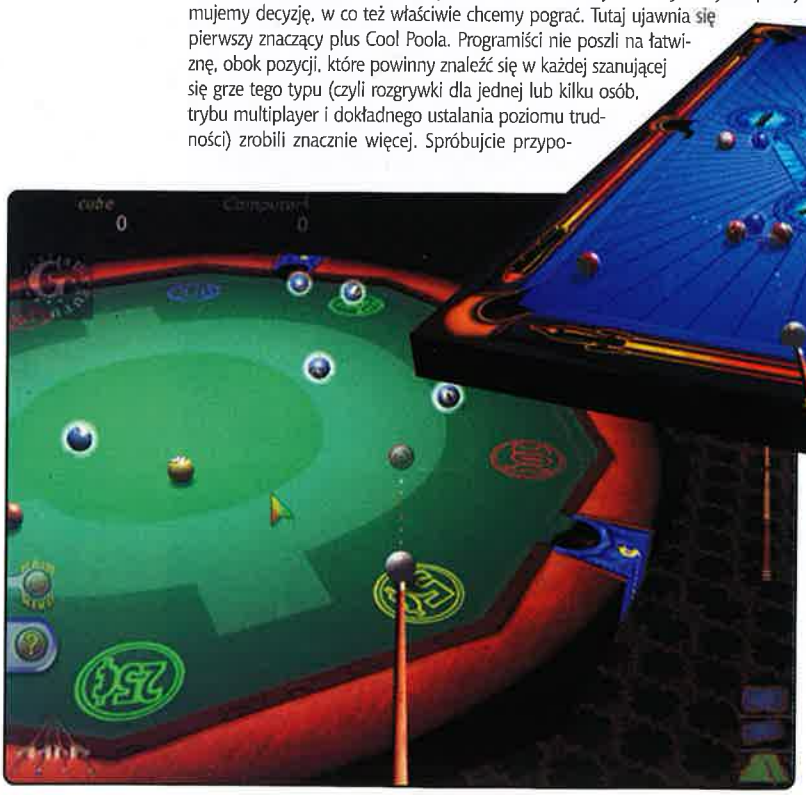
W trakcie całej mojej 'kariery' recenzenta niezbyt często zdarzało mi się opisywać gry, które z czystym sumieniem mógłbym polecić całej rodzinie. Ostatnimi czasy coraz rzadziej trafiam na takie tytuły. Ale gierka, w którą ostatnio zdarzyło mi się pogrywać, podniosła mnie nieco na duchu. Przekonałem się, że są jeszcze ludzie potrafiący tworzyć gry bawiące każdego - niezależnie od wieku - i do tego robią to dobrze. Cool Pool jest najnowszą propozycją programistów Sierry, należącą do serii Family Fun. Długie godziny, które spędziłem przed monitorem wraz z moimi znajomymi, (przedział wiekowy od lat pięciu do pięćdziesięciu pięciu), pozwoliły mi przekonać się, że nie tylko ja odbieram tę gierkę pozytywnie.

yASiU

Cool Pool to nic innego jak komputerowy odpowiednik gry znanej od dawna, czyli bilardu - tego rozgrywanego na wyłożonym materiałem stole za pomocą kolorowych bil. Żadna to nowina w dziedzinie gier komputerowych. Przecież w bilard na ekranie komputera można było grać chyba od momentu, gdy pierwsze komputery trafiły pod domowe strzechy. Niestety, bardzo często okazywało się, że twórcy takich gier szli na łatwiznę lub też mocno przesadzali i w efekcie gracz dostawał produkt, który jeśli w ogóle bawił, to niezbyt długo. Oczywiście, było kilka chlubnych wyjątków; jednym z nich - który wyjątkowo mocno zapadł mi w pamięć - był Jimmy White Snooker, który pojawił się jeszcze za czasów świetności Amigi. Piszę o tym tytule, gdyż, nie wiedzieć czemu, Cool Pool w jakimś sensie mi go przypomina; może po prostu grając w niego, bawiłem się tak samo dobrze - a to nie lada komplement w moich ustach.

Zostawmy jednak wspomnienia i zajmijmy się Cool Poolem. Już pierwszy kontakt z grą nastawia gracza raczej pozytywnie. Z głośników dobiega całkiem miła dla ucha - i co bardzo ważne nie męcząca - muzyczka, a na ekranie pojawia się bajecznie kolorowe, ale przy tym bardzo czytelne menu. W nim, jak to zwykle bywa, podejmujemy decyzję, w co też właściwie chcemy pograć. Tutaj ujawnia się pierwszy znaczący plus Cool Poola. Programiści nie poszli na łatwiznę, obok pozycji, które powinny znaleźć się w każdej szanującej się grze tego typu (czyli rozgrywki dla jednej lub kilku osób, trybu multiplayer i dokładnego ustalania poziomu trudności) zrobili znacznie więcej. Spróbujcie przypomnieć sobie, ile komputerowych bilardów przed Cool Poolem umożliwiało zabawę w dziesięć całkowicie różnych gier, rozgrywanych za pomocą kija i kul bilardowych? Niewiele było chyba takich tytułów, więc bardzo się to liczy. Jak by tego było mało, okazuje się, że w tym wypadku ilość łączy się z jakością. Być może pięć pierwszych trybów rozgrywki nie okaże się dla Was tak bardzo porywających. Rozgrywają się one na klasycznych stołach, według zasad od dawna znanych i uznanych. Gwoździem programu i tym, co odciągnie Was na długie godziny od świata zewnętrznego, okaże się pięć pozostałych trybów. Nie dość, że rozgrywają się one według całkowicie nowych - wymyślonych na potrzeby tej gry - zasad, to jeszcze przyjdzie nam toczyć kule po stołach o kształtach delikatnie mówiąc niespotykanych.

Gratka to naprawdę nieziemska - uwierzycie mi gdy spróbujecie sami i jeśli szczęki Wam nie opadną na widok tego, co wyprawiają nudzące się kule, to ja przepraszam i wychodzę. Zanim to zrobię, muszę wspomnieć jeszcze o drugim wielkim plusie gry, jakim jest jej ogromna grywalność. Nie mam pojęcia w czym tkwi jej sekret, ale po prostu trudno się od niej oderwać. Nie żeby była specjalnie trudna, czy też zbyt łatwa - to nie to. Gra się w nią z niekłamaną przyjemnością, ale najważniejsze jest chyba to, że każdy może dostosować ją do swoich własnych potrzeb. Tak więc spokojnie może zagrać małą partyjkę ojciec rodziny, z przyjemnością popyka sobie czasem mamusia, a nawet kilkuletnie dziecko będzie się wspaniale bawić, tocząc bile według zasad stworzonych tak, żeby zbyt szybko mu się to nie znudziło. To zasługa regulowanego poziomu trudności i na pewno (szczególnie w wypadku małych dzieci) bardzo prostej obsługi. W tej kwestii na pierwszy rzut oka Cool Pool nie wnosi do tematu niczego nowego. Ustalamy sobie, pod jakim kątem kij ma uderzyć w bilę (i jeśli chcemy, możemy uderzyć w punkt inny niż środek), ustalamy siłę uderzenia - i już sprawy się toczą. Żadna nowość, prawda? Nie jest też rewelacją wyświetlanie toru, jakim potoczy się biała bila oraz bila, w którą chcemy uderzyć. Ułatwia to rozgrywkę, ale również gdzieś wcześniej to widzieliśmy (swoją drogą ta ostatnia opcja pomaga dzieciom rozwijać wyobraźnie przestrzenną). Jest tu jednak chyba owo nieuchwytne 'coś', czego gierkom ostatnio brakuje. Z mojej strony szacuneczek dla ekipy ze Sierry :).



Na koniec powiem Wam jeszcze, że jak by mało było grywalności, Cool Pool jest jeszcze świetnie wykonany pod względem technicznym. Nie jest przeładowany efektami graficznymi, muzyka nie pochodzi ze szczytów list przebojów, ale jednak w sumie tworzy to fenomenalne połączenie, które jak dla mnie jest dużo przyjemniejsze w odbiorze od wielu aktualnych hitów. Jednak kto zauważy taki tytuł? Kto będzie zawracał sobie głowę (oprócz mnie oczywiście) jakimś bilardem, gdy za rogiem czekają kolejne fragi?

Mam taką cichą nadzieję, że... Ty, drogi czytelniku. Po lekturze tego tekstu :). □

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Sierra
Dystrybutor: Playit tel. (018) 4440560
Internet: http://www.sierra-online.co.uk
Wymagania: P 166, 32 MB RAM, 50 HDD, Sound card, SVGA 800x600 16-bit monitor
Akcelerator: nie trzeba

Plusy:
- grywalność!
- bardzo fajna oprawa audiowizualna
- regulowany poziom trudności
- dużo trybów rozgrywki

Minusy:
- dla niektórych może być za bardzo 'bezmózgowa'

Millenium Racers

Otwieram szufladę. Jak zwykle wypełnia ją nieznana substancja, o konsystencji której lepiej nawet nie mówić. Po założeniu gumowej rękawiczki o smaku truskawkowym zanurzam rękę w tym paskudnym czymś. Chwila szukania nagrodzona zostaje chwyceniem jakiegoś przedmiotu. Niestety - nie byłem dostatecznie szybki i zanim wyciągnąłem dłoń, dwa palce zostały odgryzione przez mieszkańca szuflady (nota bene emigranta rodem z redakcyjnej lodówki). Na szczęście, zostało mi ich jeszcze pięć - kurczowo zaciśniętych na pudełku, mieszczącym w sobie grę o tajemniczym tytule Millenium Racers. Zanim zemdlałem na widok krwi tryskającej z ran, zdążyłem jeszcze zobaczyć, kto wydał na świat to cudo, dla którego poświęciłem dwa narzędzia swojej pracy - była to firma Cryo.

Loco Spliffer

Długo mógłbym Wam opowiadać o mojej rekonwalescencji i pasjonujących rozmowach z psychiatrą. Tymczasem zebraliśmy się tutaj po to, aby radośnie uczcić pogrzeb, jaki nasi koledzy z Zachodu urządzili przedmiotowi mojego poświęcenia. Gdziekolwiek spotykałem się z recenzjami tej gry, tam czytałem o tym, jaka to ona jest kiepska, jak to nie da się grać i inne tego typu dyrdymały. Nie powiem, żebym wątpił w kompetencję tamtych recenzentów, ich zdaniem gra ta mogła być słaba. Trafiła jednak w moje ręce, a ja, jak to mawiają, i z kamienia sok wycisnę. Nie dziwcie się więc optymistycznemu tonowi tej recenzji. Idzie wiosna, pojawiają się pierwsze ptaszki, zaczynają śpiewać kwiatki i ogólnie atmosfera się poprawia. Dlatego nie mam najmniejszej ochoty rzucać ciężkimi słowami i - jak to mawiamy - 'jechać po gierce'. Rewelacyjna to ona nie jest na pewno, ale mi grało się w nią przyjemnie, szczególnie, że była to rozrywka nie wymagająca zbyt wielkiego wysiłku umysłowego.

Przyznajcie sami, że czasem odczuwacie potrzebę pogrążenia się w rozrywce, która nie wymaga od Was ani krzty myślenia. Ten, kto twierdzi inaczej albo nadaje się na polityka, albo jest śmiertelnie poważnym człowiekiem. Ja tam ani tym, ani tym nie jestem i do moich skłonności przyznaję się bez bicia. Nie trzeba też wyciągać ode mnie informacji o tym, że Millenium Racer dostarcza takiej właśnie - całkowicie beztroskiej rozrywki. Co bowiem skomplikowanego w przyciśnięciu pedału gazu i takim manipulowaniu kierownicą, aby pojazd trzymał się (mniej więcej) na drodze? Chyba nic - sami więc widzicie, że MR to coś naprawdę prostego. Fakt - sprawę utrudnia czasem zawiłość futurystycznych tras, jednak i to da się obejść. Wystarczy nauczyć się obsługi trzech kolejnych klawiszy, służących odpowiednio do wduszania gazu, hamowania i skakania. Tak, to ostatnie słowo to nie pomyłka... i co dziwne nie dotyczy nawet animacji w grze. Czasem wiele zaoszczędzamy, dzięki korzystaniu z różnego rodzaju ramp! Wystarczy na nie wskoczyć i dalej śmigać przed siebie, starając się od czasu do czasu przelatywać nad polami specjalnymi, które przyspieszają nasz pojazd lub też w inny sposób 'czynią mu dobrze'. Generalnie wszystko to czyni się po to, aby wszystkich innych straceńców, biorących udział w wyścigu, zostawić daleko z tyłu i na metę przybyć jako pierwszy.

Całość odbywa się w scenerii dość mocno przyszłościowej i (jak na taką przystało) pokazanej graczowi w formie akcelerowanej. Nie powiem - jak na moje oko wygląda to całkiem znośnie, chociaż kilka rzeczy przydałoby się jednak poprawić. Na szczęście w grze wygląda to dużo lepiej niż na obrazkach. To niespotykane zjawisko możliwe jest dzięki prostemu zjawisku - prędkość z jaką poruszają się nasze przyszłościowe motocykle jest tak duża, że nie ma czasu na zbyt długie podziwianie widoczków :). Oczywiście - mogłyby być lepsze, ale nie bądźmy upierdliwi.

Trochę trudniej będzie mi tak ocenić dźwięk. Na pierwszy rzut uchem (...słychać muzykę dobiegającą z słuchawek Elda :) dop. Yasiu) brzmi to znośnie. Chwilę później coś, co początkowo przypomina jakiś solidny trance, zamienia się w (przepraszam za wyrażenie) upierdliwe stukanie automatu perkusyjnego, połączone z monotonną melodią, potraktowaną dość sporą dawką pogłosu. W rezultacie w moim odczuciu muzyka ląduje na półce obok przebojów Britnej Spirsa. Tak - oznacza to, że mi się nie podoba. Być może to kwestia gustu, ale bardziej pasowałby tam jakiś solidny i RASOWY trance.

Przyznajcie sami, że czasem odczuwacie potrzebę pogrążenia się w rozrywce, która nie wymaga od Was ani krzty myślenia. Ten kto twierdzi inaczej albo nadaje się na polityka, albo jest śmiertelnie poważnym człowiekiem. W innym wypadku polecam Millenium Racers.

Na wiele rzeczy można by jeszcze narzekać. Ogólnie rzecz biorąc, brakuje gierce jakiegoś powiewu świeżości. To wszystko już było i chodbyście nie wiem jak się męczyli, nie znajdziecie w całej grze niczego, czego wcześniej by ktoś nie zrobił (i zwykle lepiej). Jest klasyczny tryb treningowy, jest tryb pojedynczego wyścigu no i oczywiście mistrzostwa, w trakcie których być może niektórym uda się zmienić silnik w swoim pojeździe! Na tym niestety koniec... Ale co z tego? W Millenium Racers grało mi się po prostu przyjemnie i prawdę mówiąc wiele gierek zachwalanych przez wszystkich podobało mi się dużo mniej. Być może jest to kwestia czynników wymienionych kilka akapitów wcześniej?

Tak czy inaczej Millenium Racer jest gierką całkowicie przeciętną, ale mającą w sobie coś, co być może przyciągnie do niej osobników, którzy, tak jak ja, będą się przy niej dobrze bawili. I parafrazując pewne redakcyjne powiedzonko, od jakiegoś czasu bardzo u nas popularne (a zaczerpnięte z listu od pewnego dystrybutora) - "jest ona co najmniej tak dobra, jak Descent" :))).

□

Ocena: 4

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cryo
Dystrybutor: Cryo
Internet: http://www.cryo.net
Wymagania: P-200, 32 MB Ram, CDx4, Win 95/98, DirectX
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- prawie tak dobra, jak Descent :)))))))))
- nie wymaga wysilania komórek mózgowych
- brak większej ilości fajerwerków powoduje całkiem szybkie działanie

Minusy:
- badziewna muzyka
- totalnie oklepany pomysł

Pro-Pinball: Fantastic Journey

Parę lat temu, kiedy na automatach w salonach gier królowały takie kultowe tytuły, jak Donkey Kong i Asteroids, olbrzymim powodzeniem cieszyły się wielkie, kolorowe stoły do pinballi (zwanych przez niektórych flipperami). Dziś, w epoce trójwymiarowych, i do tego zaopatrzonych w najwymyślniejsze kontrolery, automatów do gier, świetność pinballi nieco może podupadła. Czasem jednak powraca mi ochota, by przez parę chwil nacieszyć się migoczącymi światłami barwnych flipperowych stołów, nawet jeśli mam je tylko na ekranie komputera. I zwłaszcza, gdy prezentują poziom właściwy serii Pro-Pinball.

Stef

Aby udowodnić, że zawarty w nazwie serii pro(fesjonalizm) nie jest tylko reklamowym sloganem, wspomnę o dwóch tytułach, które już zostały wydane w serii Pro-Pinball. Mam tu na myśli znakomitego Timeshocka i nieco może mniej popularnego, ale również świetnego Big Race USA. Obie części są z pewnością dobrze znane miłośnikom pinballi, bo niewątpliwie należą do klasyki gatunku. Dlaczego? Najkrócej można by to ująć w ten sposób: bo oferują świetną grafikę, czadową muzykę i niesamowitą grywalność. Żeby nie być gołosłownym, przechodzę od razu do konkretów. Opisywany tu pinball (tj. Fantastic Journey) cieszy oko starannie dopracowanym stołem. Jest on nie tylko ładny i efektowny, ale także, co ucieszy każdego maniaka tego typu gier, wyposażony w mnóstwo specjalnych atrakcji. Trafienie takiego "hot spotu" kulką powoduje powstanie dodatkowych efektów w postaci combosów i bonusów punktowych. Możecie mi wierzyć, nielichą frajdę sprawia umieszczenie kulki w takim miejscu, bo też zadanie to nie należy do łatwych! Nawet na niższych poziomach trudności diabelstwo potrafi się poruszać z nielichą prędkością, wspomaganą dodatkowo przez rozmieszczone w strategicznych miejscach stołu bumpery. Trudno nadążyć za kulką wzrokiem, a co dopiero mówić o próbach kierowania jej w ściśle określone miejsca.

Kilka do kilkunastu godzin spędzonych przy stole pozwala jednak nabyć jako takiej biegłości, a co za tym idzie, pokusić się o kompletowanie coraz bardziej wyrafinowanych combosów. Tyle że kilka godzin wlepiania wzroku w ekran pełen mrugających światełek i pędzących z kosmiczną prędkością stalowych kulek musi skutkować niechybnym oczopląsem. Stół może przy tym pochwalić się nie tylko bardzo atrakcyjną szatą graficzną: ścieżka dźwiękowa jest grana z prawdziwym czadem, sprawiając, że parę ładnych godzin potrafi upłynąć, zanim zdążysz się zorientować. Nawiasem mówiąc, staje się to już znakiem rozpoznawczym serii Pro-Pinball, bo dwie poprzednie odsłony serii także zbierały za swoje soundtracki same niemal pochwały. Tylko czekać na następną...

Wreszcie grywalność: tutaj nie muszę chyba mówić wiele? Mimo że można by się czepić, iż gra oferuje jeden tylko stół, obfitość ukrytych w nim niespodzianek sprawia, że nie czuje się niedosytu, a gierka wciąga na długie godziny. Przypominają mi się stare czasy, kiedy z moim starszym bratem (Ave, Felix :)) wydawaliśmy wszystkie mozolnie uścibolone moniaki na kolejne próby wzajemnego pobijania rekordów. Tak, nawet znajomy napis "Insert coin" pojawia się w opisywanym tu pinballu, podobnie jak opcja potrząśnięcia stołem, kiedy coś się zatnie. Co tu dużo gadać: gra zasługuje na najwyższą pochwałę za staranne wykonanie i gwarantowanych wiele godzin wspaniałej zabawy. Jeśli zatem szukasz jakiejś nie angażującej intelektualnie rozrywki, a masz chwilowo dość maskarowania kolejnych ofiar w FPPach, z czystym sumieniem polecam Fantastic Journey.

Ocena: 7+

The Web

W ramach polityki rozpieszczania klienta dystrybutor pinballa Fantastic Journey, postanowił dołączyć do niego w sprzedaży... drugiego pinballa o nazwie The Web. Jest on wprawdzie nieco starszy (pochodzi z 1996 roku), ale poza tym wszelkie powyższe stwierdzenia stosują się do niego w pełni - wystarczy zerknąć na screeny. On także legitymuje się znaczkiem Pro-Pinball. Oznacza to, że w cenie jednego znakomitego pinballa otrzymujemy dwa. Mile.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Empire Interactive
Dystrybutor: Mirage tel. (0-22) 616 1551
Internet: http://www.empire.co.uk
Wymagania: P90, 16 MB RAM
Akcelerator: Nie

Plusy:
- znakomita oprawa graficzna...
- ...równie dobra muzyczna...
- ...i ŚWIETNA grywalność!
- dodatkowa gra w komplecie (w lej samej cenie)

Minusy:
- eee, nic, co dałoby się znacząco wypunktować
- no dobra: po pewnym czasie (ale długim) muzyka może zacząć nużyć

Demo na CD 5/2000

koszty pocztowe 7.95 zł • ceny zawierają Vat • płatność przy odbiorze
czas dostawy 2-7 dni roboczych • możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
gwarancja zabezpieczenia przesyłki • pracujemy pn-pt 8-19.

tel./fax 863 37 12

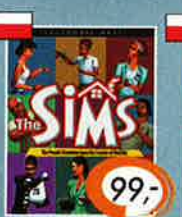
Air Line Tycoon PL	59	Final Fantasy VIII	145	Lomax PL	40	Settlers III + Nowa Misja PL	135
Ace Ventura PL	59	Fire Zone	40	Luftwaffe Commaner	145	Settlers III Nowe Misje PL	40
Adas i Pirat Barnaba PL	59	Flanker 2.0	89	Lula The Sex Empire	59	Settlers III Misja Amazonek PL	50
Age of Empires 2 + podr.strategii	199	Flight Simuatr 2000	285	Mad Trax	59	Shadows Of Riva	40
Age Of Wonders	145	Flight Unlimited 3	134	Mayday PL	40	Shogo PL	59
Amerzone PL	89	Flojd PL	59	Might & Magic VII PL	70	Sierra Originals:Betrayal In Antara	59
Anno 1602 PL	87	Fly	145	Monaco Grand Prix Racing Sim.2	59	Sierra Originals:Britright	59
Ancient Conquest PL	59	Force 21	145	Mortyr PL	89	Sierra Originals:Cyberstrom	59
Alpha Centauri	49	Ford Racing	135	Nascer Racing 3	89	Sierra Originals:Fly Fishing	59
Armored Fist 3	117	Formula 1 Racing Ofical	149	Nations Fighter Command	117	Sierra Originals:Light House	59
Atlantis 2 PL	68	Formula One '99	145	Nba 2000	90	Sierra Originals:Lords Of Magic	59
Bladurs Gate + Opow. z Wyb.Mieczy	145	F 1 2000	90	Need For Speed 3	59	Sierra Originals:Lords Of The Realm II	59
Battlezone 2	149	Gabriel Knight 3	145	Need For Speed 4	99	Sierra Originals:Nascar Racing 2	59
Broken Sword 2 PL	50	Games Factory	59	Need For Speed 5	99	Sierra Originals:Phasmantagoria 1	59
Cesar 3	89	Gel Mediwal	40	Nhl 2000	90	Sierra Originals:Phasmantagoria 2	59
Castrol Honda Superbike 2000 PL	59	Gorky 17	59	Nomad Soul	145	Sierra Originals:Pro Pilot	59
Championship Manager 99/00	117	Grand Prix 2	30	Nox	99	Sierra Originals:Pro Pilot	59
Championship Manager 3+Liga PL	59	Grand Theft Auto 2	145	Panzer Commander	59	Sierra Originals:Swat 2	59
Chessmaser 7000	145	Gromada Pl	40	Panzer Elie	117	Sierra Originals:Ultra Pinbal	59
Close Combat 4	148	Gruntz PL	40	Panzer General 3D	89	Sierra Originals:Usm '98	59
Codename Eagle	148	Hlaf Life Gold	89	Pieciopak '99	145	Sierra Originals: Viper Racing	59
Colin McRae Rally	89	Half Lie Opossing Force	89	Pizza Sindiate PL	59	Sierra Originals:Grand Prix Legends	59
C&C Tiberian Sun	89	Heroes Of Might & Magic I	40	Planecape:Torment PL	145	Sim City 2000	50
C&C Tiberian Sun-Firestom	89	Heroes Of Might & Magic II	59	Prince Of Persja 3D	89	Sim City 3000 PL	90
Commandos-Behind Enemy Lines	89	Heroes Of Might & Magic III PL	89	Quake 3 Arena	175	Simon The Sourcerer PL	25
Commandos-Beyond The Call Of Duty	89	Heroes Of Might & Magic III		Rage Of Magnes PL	59	Sims PL	99
Corsairs PL	59	-Armagedons Blade PL	69	Rally Championship '99	90	Sin	59
Creatures 3	89	Hidden & Dangerous	145	Rayma 2	89	Skout PL	59
Creatures Adventures	89	Hidden & Dangerous:Fight for Free	89	Remake:Chessmaster 5500	59	Star Wars:Insiders Guide:Episode I	117
Czerwony Kapturek	30	Hokus Pokus Rozowa Panera PL	59	Remake:Creatures 2	59	Star Wars: Racer Epiode I	179
Delta Force 2	117	Homeworld	145	Remake:Myst	59	Star Wars: The Phantom Menace	179
Demise PL	89	Hopkins PL	59	Remake:Panzer General 2	59	Swat 3D	145
Descent 3 PL	68	Imperium Galaktica 2 PL	105	Remake:Prince Of Persja 1 i 2	59	Theme Hospital+Theme Park	50
Diablo	59	Incubation PL	40	Remake:Riven	59	Theme Park World	90
Diablo 2 PL	145	Indiana Jones	180	Remake:Silent Hunter	59	Thieft	89
Diablo Helfire	41	Invictus PL	69	Remake:Su-27	59	Titanic	40
Discworld Noir	50	Jack Orlando PL	40	Remake:Team Apache	59	Titanic An Ineractive Journey	50
Drakan	90	Jaged Aliance PL	59	Remake:UFO PL	59	Toca 2	99
Driver	90	Jazz Jack Rabbit 2	40	Remake:Warchmer Chaos Gate59		Tomb Rider I	89
Dungeon Kepper	50	Jazz Jack Rabbit2- Zim.Przyg	40	Rertum To Krondor	59	Tomb Rider II Golden Mask	89
Dungeon Kepper 2 PL	90	Kingpin	89	Revenant	145	Tomb Rider III -The Last.....	89
Duke Nukem 3D	50	Knigts & Merchants PL	40	Rezerwowe Psy PL	79	Tomb Rider IV	125
Earth 2150 PL	79	Kroniki Czmego Ksiezca PL	59	Roller Coaster PL	59	Toll Annihilation Kingdoms	50
Emergency PL	40	Ksiaze i Tchorz PL	50	SNC-Atlantis PL	30	Trasprot Tycoon De Luxe	30
Exessive Speed	50	Legacy Of Kain Solul Reaver	145	SNC-Battle Isle 2 + Titans Legacy PL	20	Thunguska	75
Exterminacja PL	59	Lego Creator PL	90	SNC-Destruction Derby PL	30	Tzar PL	59
Extreme Biker	89	Lego Island PL	90	SNC-Extreme Assault PL	20	Unreal Tournament	90
F-22 Lighting 3	117	Lego Loco PL	90	SNC-Settlers I PL	17	Urn Chaos	145
F-18 Super Hornet	117	Lego Racers PL	90	SNC-Settlers II PL	35	Warchmer-Rites Of War	145
Faraon PL	145	Lego Szachy PL	90	SNC_ Settlers II -Misje PL	17	Worms Armagedoon PL	59
Faust PL	68	Lemings Pak PL	40	Saga Gniew Wikingow PL	59	X-Bwyond The Frontier	50
Fifa 2000	90	Lew Leon PL	40	Screamer Rally	50		
Fifa '98	50	Liath -Spiralny Swiat	78	Sega Rally 2	99		
Fighting Force	89	Liga Polska Manaer 2000 PL	89	Septrra Core PL	59		

STREFA

grolnia.com

graj oszczędnie

SPECJALNA



Planescape: Tor

Idziecie do sklepu, rozglądacie się po półkach i widzicie pudełka. Każde piękne, kolorowe, obiecujące wspaniałą zabawę. Każdy jednak wie jak jest - piękne opakowanie nie musi kryć pięknej zawartości, a wydając na grę mniej więcej 150 złotych, chcielibyście dostać w ręce coś porządnego. Zapewne się nie mylę? Dobra, w końcu wybraliście jedno z pudełek, sprzedawca skasował 159 złotych, a Wy idziecie z nim do domu. Otwieracie, ze środka, oprócz czterech płyt kompaktowych i zapachu świeżej farby, wypada kilka gadżetów. Jeden od razu idzie na bok - kto by czytał instrukcję? Jednakże dalsze przedmioty są znacznie ciekawsze... Koszulka, podkładka pod myszkę, mapa, słowniczek. Cóż my tu mamy? Nie mylicie się - to Planescape: Torment i to w polskiej wersji językowej.

yASiU

Obszerną recenzję tej gry możecie przeczytać w CD-Action 3/2000. Nie chciałbym powtarzać tego wszystkiego, co tam napisałem, skoncentruję się więc jedynie na lokalizacji polskiego wydania. Kampania reklamowa tej gry była dość intensywna, więc właściwie każdy fan CRPG chyba już wie, co to za gra i kto zajmuje się jej polską edycją. Jeśli jednak trafi się ktoś niezorientowany, kilka następnych zdań powinno mu przybliżyć temat. Planescape: Torment to najnowsze dzieło ekipy programistów, której do tej pory udało się 'popełnić' dwa wielkie tytuły z kanonu CRPG. Zarówno Fallout (1 i 2), jak i Baldurs Gate były przebojami i naprawdę dobrymi grami. Jednak w porównaniu do Torminta są one jedynie wprawką w dziedzinie komputerowych gier fabularnych. Torment jako pierwszy ma tak wspaniale zbudowany scenariusz, który nie dość, że jest ciekawy to jeszcze nieliniowy. Gierka robi niesamowite wrażenie, ale do pełnego jej zrozumienia potrzebna jest bardzo dobra znajomość języka angielskiego. Jednak dzięki firmie CD Projekt po raz kolejny mamy okazję pograć w wielki hit od początku do końca po polsku. Przypomnijcie sobie lokalizację Baldurs Gate... Najlepsza i największa lokalizacja gry w Polsce. Planescape Torment to tytuł, który wymagał dużo więcej pracy, a z tego co wiem tym razem ekipa lokalizująca ustawiła sobie poprzeczkę jeszcze wyżej.

Zaowocowało to moim zdaniem jednym z najlepszych produktów, które pojawiły się w sklepach komputerowych w ostatnim czasie. Wprawdzie pod względem samego 'opakowania' nie odskakuje może tak bardzo do góry, ale ci którzy czytali moją recenzję wiedzą, że opakowanie to kryje genialny produkt. [Zresztą - kto kupuje grę dla opakowania?!]. O samym procesie lokalizacji pisaliśmy już niejedno. W jej trakcie wszystkie dialogi pisane zostały podmienione na swoje polskie odpowiedniki. Podobny zabieg uczyniono z wszystkimi partiami mówionymi - do nagrania głosów CD-Projekt tradycyjnie zaprzągł profesjonalnych aktorów, znanych doskonale z ekranów kinowych i telewizyjnych. W efekcie gracz dostaje do rąk produkt, który nie wymaga od niego znajomości żadnego obcego języka i - jak by tego było mało! - jest znacznie poprawiony w stosunku do wersji oryginalnej! W czasie lokalizowania

'Polski Torment wyrwie Was z butów tak, że jeszcze długo ich nie znajdziecie. Postawi na nogi, rzuci na kolana, a grać będziecie od świtu do rana. Gracz dostaje do rąk produkt, który jest znacznie poprawiony w stosunku do wersji oryginalnej! Powinien otrzymać ocenę 10, ale kilku redakcyjnych malkontentów na to nie pozwoliło'

ment PL

CD-ACTION POLECAMY

P:T okazało się bowiem, że wersja angielska zawiera pewną ilość błędów i niedociągnięć. Pozwoliło to ekipie pracującej nad polską wersją na poprawienie ich, dzięki czemu gracz nie musi martwić się o ściąganie różnego rodzaju patchów - w jego rękach od razu znajduje się produkt w pełni sprawny. (Lista znaczących poprawek wprowadzonych w polskiej wersji liczy sobie kilkanaście pozycji i wydaje mi się, że nie ma sensu tutaj ich wymieniać. Wszystkie one mają na celu takie poprawienie gierki, żeby satysfakcja z grania była jak największa - możecie być pewni, że tak będzie w rzeczywistości). Oczywiście nieco wyolbrzymiam, bo jakieś błędy zawsze się znajdą - i zawsze znajdą się malkontenci narzekający na tłumaczenie czy głosy lektorów. Dla mnie jednak polska wersja P:T to wielki kawał dobrej roboty, który zasługuje na wdzięczność graczy.

Nie byłbym jednak sobą, gdybym nieco nie ponarzekał - w końcu jednak na tym polega moja praca. Jeśli czytaliście moją poprzednią recenzję wiecie, że czepiałem się jedynie do szybkości jej działania. Nie ulega wątpliwości, że poprawki wprowadzone w polskiej wersji nieco tę wadę wyeliminowały, ale nadal gra nie należy do najszybszych. Z drugiej jednak strony takie tempo rozgrywki wcale nie przeszkadza w dobrej zabawie. Właściwie to nic w niej nie przeszkadza, bo nawet jeśli komuś nie pasują niektóre partie tłumaczenia, czy też głosy niektórych bohaterów, to prawdopodobnie szybko o tym zapomni. Dla mnie najgorzej chyba dobrano głos dla mojej ulubionej postaci - Morta. Ciężko mi wytłumaczyć, czego się spodziewałem, ale krótko mówiąc głos, który wybrano, IMHO, nie odpowiada charakterowi wypowiedzi tej postaci. Niemniej nadal nie zmienia to faktu, że P:T to jedna z najlepszych gier ostatnich czasów.

Szkoda tylko, że została przesunięta premiera P:T. Z ósmego marca przeskoczyła na piątego kwietnia. Tak więc nie można było na dzień kobiet kupić tak oryginalnego prezentu. (Niewątpliwie każda dziewczyna komputerowego fana CRPG byłaby wniebowzięta, dostając taką grę w prezencie i na pewno zgodziłaby się,

aby obdarowujący wziął ją od razu na 2-3 miesiące do przetestowania ;)). Nie będę się wypowiadał na temat celowości takiego posunięcia. Podobno ekipa lokalizująca długo dyskutowała na ten temat i doszła do wniosku, że kilka rzeczy wymaga jeszcze poprawek - między innymi dotyczy to głosu głównego bohatera. (Zatem Wy możecie dostać wersję, w której Mort będzie bliższy mym wyobrażeniom). Tak czy inaczej zdecydowanie warto czekać, ten tytuł to naprawdę łakomy kąsek dla każdego miłośnika RPG. Zresztą, gdy czytacie te słowa, gra tak czy siak powinna już być w sprzedaży. □

Planescape: Biedrzyńska

Adrianna Biedrzyńska podkładała głos w Planescape: Torment do postaci Anny

CDA: Czy w procesie lokalizacji gier bierze Pani udział po raz pierwszy?
AB: Tak. Pierwszy raz miałam przyjemność uczestniczyć w takiej pracy. Nawet nie wiedziałam, że nazywa się to "lokalizacja gier".
CDA: Z jakiego powodu zdecydowała się Pani wziąć udział w tym przedsięwzięciu?
AB: Było ich kilka. Moja pięcioletnia córka uwielbia komputer, a więc chciałam, żeby miała pamiątkę - mamę w komputerze. A poza tym ciekawość, jak się to robi.
CDA: Czym różni się praca tego typu od pracy przy konwencjonalnym dubbingu?
AB: To dwie różne, raczej nieporównywalne prace. Dubbing to dbałość o synchron - czyli "usta" powinny się zgadzać. Przede wszystkim podkłada się głos pod obraz, pod konkretnego aktora zagranicznego i jego kreacje aktorską. Tę konwencję należy zachować. W komputerowych grach charakter postaci kreuję ja i nie muszę się martwić czy trafiłam ten synchron. Grę nagrywa się "na płasko", czyli bez obrazu.
CDA: Co Pani najbardziej podoba się w dubbingu gier, a czego Pani najbardziej nie lubi?
AB: To przede wszystkim świetna zabawa, oczywiście głosem. Czego nie lubię to trudno powiedzieć, gdyż nie widziałam efektu końcowego, być może sama sobie nie spodobam się, a tak bardzo często bywa.
CDA: Czy jakieś fragmenty dubbingowania gry sprawiają szczególne trudności, np. udawanie odgłosu "śmiertelnego charczenia", "okrzyk bojowy" etc.?
AB: Traktowałam tę pracę, jak już mówiłam, jako zabawę, a więc nie oceniałam jej w kategorii trudności. Jest to nowe, bardzo ciekawe doświadczenie, ale nietrudne.
CDA: Czy ma Pani komputer?
AB: Komputer oczywiście posiadam, ale staram się za często nie używać go.
CDA: Dlaczego?
AB: Ponieważ należę do tych, których bardzo łatwo wciągnąć w tego typu zabawy.
CDA: Do czego używa Pani komputera?
AB: Korzystam przede wszystkim z programów językowych, do pisania, no i oczywiście co jakiś czas odwiedzam Internet.
CDA: Czy mogłaby Pani opowiedzieć jakąś zabawną historię związaną z komputerem, która Pani się przydarzyła?
AB: Nie zdarzyła mi się żadna zabawna historia z komputerem, ale w zamian mogę opowiedzieć historię z faxem. Miałam komuś wysłać jakąś poważną odpowiedź, "dorwałam" na szybko kartkę, nakreśliłam kilka słów, czy może jakiś projekt, ale mąż wsadził kartkę odwrotnie. Na drugiej stronie były jakieś "bazgroły" naszej 3-letniej córki, no i oczywiście te "bazgroły" dotarły niestety do oczekującego na fax ode mnie. Więcej się nie odezwał. Ach! Przypomniałam sobie. Ostatnio zdarzyło mi się wyczyścić płytę kompaktową perfumami. Mąż nie mógł się nadziwić, jak można wpaść na coś takiego. Oczywiście płyta była do wyrzucenia...
CDA: Jaki ma Pani stosunek do gier komputerowych? Czy uważa Pani, że rzeczywiście negatywnie wpływają na graczy?
AB: Jeżeli są bardzo brutalne, niestety tak. Wyzwalają niezdrowe emocje i potęgują agresję, wiem to po sobie. Ale jest wiele fantastycznych, edukacyjnych, rozwijających programów i gier. Te polecam.
CDA: Dziękuję za wywiad!

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Black Isle
Dystrybutor: CD PROJEKT tel. (022) 825 71 51
Internet: http://www.cdprojekt.pl
Wymagania: Win 95/98, P200, 32 Mb Ram, Cdrom 4x
Akcelerator: Nie

Plusy:
- wspaniała lokalizacja
- poprawione usterki pierwotnej wersji

Minusy:
- przesunięty termin premiery
- głos Morta niezbyt zgrzyliwy, choć może zostanie poprawiony?

12 O'Clock High

Kilka lat temu, znudzony zawalającymi półki sklepowe RTS-ami, trafiłem na grę, która przyciągnęła mnie przed monitor na kilka długich tygodni. Gra ta nazywała się Over The Reich i w przeciwieństwie do tysięcy innych rozgrywała się w powietrzu, a także była zwykłą turówką. Jakiś czas potem w moje ręce wpadł też sequel tej gry, zatytułowany Achtung Spitfire! Po wydaniu Achtung Spitfire! nastąpił jednak rozłam w Avalon Hill i część programistów przeniosła się pod skrzydła Talonsoft.

ELD (np: Dan Swano "moontower")

W Talonsoft dawni programiści Avalon Hill stworzyli kolejną grę strategiczną, umiejscowioną w realiach II wojny światowej i opowiadającej o zmaganiach w powietrzu. Battle Of Britain 1940, bo tak nazywała się ta gra, była już zdecydowanie bardziej skomplikowana i rozbudowana. Niestety chyba nawet zbyt skomplikowana, gdyż została oceniona dość surowo przez pismaków (również Mac Abra obszedł się z nią dość ostro). Twórcy jednak nie złożyli broni i postanowili stworzyć sequel pod tytułem 12 O'Clock High.

Grafika niewiele się różni od BoB

Prawdę mówiąc, słabość Battle Of Britain 1940 była dla mnie totalnym zaskoczeniem. Przecież nad tą grą pracowali tacy spece, jak Gary Grigsby i Keith Brors. Faceci którzy wcześniej stworzyli chociażby Steel Panthers. Postanowiłem więc Battle Of Britain 1940 potraktować jako przypadkową wpadkę (nawet najlepszym zdarzają się błędy) i z zapałem wziąłem się za gierowanie w 12 O'Clock High. Gra ta podobnie jak Battle Of Britain 1940 jest strategią turową. Tym razem jednak akcja gry przenosi gracza w lata 1943-45 (jak może pamiętacie Battle Of Britain było rozgrywana w roku 1940). W przeciwieństwie do Battle Of Britain 1940 w 12 O'Clock High to Alianci są stroną atakującą, a Niemcy się bronią. Zadanie jest zatem proste: jako Aliant musisz zniszczyć niemiecki przemysł zbrojeniowy, produkujący U-boaty i myśliwce, porty oraz wspierać ataki piechoty na lądzie. Walcząc po stronie Niemców, twoje zadanie jest jeszcze bardziej banalne. Musisz zrobić wszystko, aby przeszkodzić Aliantom, czyli zwalczać wyprawy bombowe, naprawiać zniszczone fabryki, wymyślać coraz to nowsze i skuteczniejsze bronie oraz trafnie rozmieszczać dywizjony myśliwców i baterie dział przeciwlotniczych.

Po całkiem fajnym i co najważniejsze solidnie wykonanym intrze, przechodzimy do menusów. Co my tu mamy? Ano możemy zagrać po stronie Aliantów bądź Niemców w Tutorial oraz kampanie. Jeżeli w najbliższym czasie masz zamiar wybrać się do pracy lub szkoły, a nie grałeś w Battle Of Britain 1940, to polecam na początek Tutorial. Kampanie są bowiem kosmicznie długie. Składają się one nawet z 700 tur! Biorąc pod uwagę fakt, że jedna tura Aliantami trwa ponad godzinę, łatwo jest obliczyć, iż gra w jedną kampanię zajmuje około tysiąca godzin! Nic tylko wyłączyć telefon, kupić pół tony jedzenia plus kilkadziesiąt zgrzewek wody mineralnej i grać ;).

Przynajmniej tak bym zrobił, gdyby ta gra był rewelacyjna lub chociażby dobra. Niestety 12 O'Clock High jest niemal dokładną kopią Battle Of Britain 1940 i co za tym idzie powtarza te same błędy. Rozgrywka wygląda mniej więcej identycznie. Mniej więcej, gdyż teraz wszystko rozgrywa się niemal dokładnie na odwrót. Jako Aliant, gracz dokładnie planuje przebieg wyprawy bombowej, rozpoznania lub wymiatania. Wyznacza cele, a także dywizjony myśliwców oraz bombowców, które wezmą w niej udział etc. Do tego dochodzą jeszcze dylematy pokroju jakich bombowców i myśliwców użyć? Czy lepiej jest wysłać ciężkie bombowce, jak np. B-17 lub Lancaster, czy też lepiej postawić na lekkie i szybkie, ale o małym udźwigu bomb Mosquito?

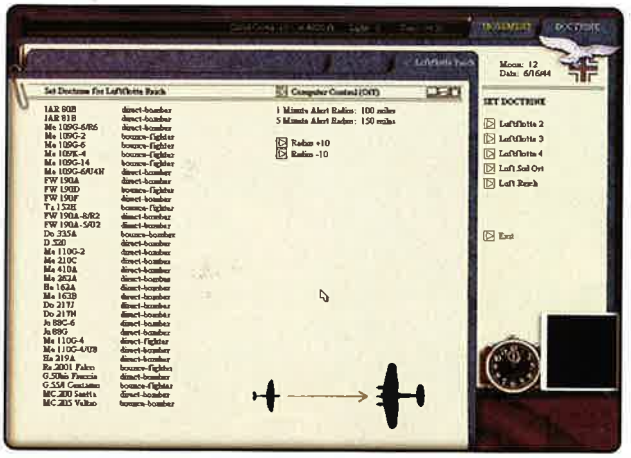
Kolejnym problemem jest wybór wysokości, na jakiej powinna zmierzać nad cel wyprawa, aby ominąć ogień baterii przeciwlotniczej? Czy myśliwce z osłony na pewno posiadają wystarczającą ilość paliwa na tak długi rajd? Kiedy już wszystko dopnie się na ostatni guzik, pozostaje tylko wygodnie usiąść w fotelu i nacisnąć kursorem na przycisku "start". Od tej pory jesteś tylko obserwatorem patrzącym jak spisują się w powietrzu Twoje dywizjony. Sami musicie przyznać, że identycznie wyglądała rozgrywka w Battle Of Britain 1940. Z tą różnicą, że wtedy rajdy bombowe planowaliśmy, występując w barwach Luftwaffe. Łatwo się zatem chyba domyśleć jak wygląda gra po stronie Niemców. Gra nimi zaczyna się w tzw. fazie reakcji. Wiesz już skąd i jakimi siłami (przeważnie) nadlatuje przeciwnik. Twoim zadaniem jest wysłanie w powietrze myśliwców, które przechwycą w odpowiednim momencie wyprawę bombową i nie dopuszczą jej nad cel. Nie jest to oczywiście takie proste, bo nie można zapominać o osłonie alianckich myśliwców, a poza tym Alianci przeprowadzają jednocześnie kilka rajdów. Musisz zatem pomyśleć, jak tu związać myśliwce i przedostać się do bombowców oraz jak rozsądnie gospodarować swoimi szczupłymi siłami. Nie wolno również zapomnieć o tym, że nazajutrz też jest dzień, a wraz z nim nad

Niestety 12 O'Clock High jest niemal dokładną kopią Battle Of Britain 1940 i co za tym idzie powtarza te same błędy. Skomplikowanie na siłę rozgrywki, zamiast przynieść korzyści, odniosło wręcz odwrotny skutek. Nowe dzieło Talonsoftu jest najzwyczajniej nudne, a w dodatku nieprawdopodobnie pożera czas.

Rzeszę nadciągną nowe dywizjony bombowców. Aby skutecznie się bronić, musisz posiadać wypoczętych i mających odpowiednie morale pilotów...

Także w momencie, gdy ostatnie alianckie samoloty wrócą do swoich baz nie będziesz miał czasu na odpoczynek. Pod osłoną nocy możesz przemieszczać baterie artylerii przeciwlotniczej (popularne Flaki) oraz dywizjony myśliwców. Tak gra wygląda w przypadku typowych wypraw bombowych nad III Rzeszę. Nieco inaczej będą wyglądały misje rozgrywane podczas operacji Overlord (D-Day) oraz Avalanche (lądowanie Aliantów we Włoszech). Tutaj celem nadrzędnym dla Aliantów są wojska niemieckie oraz miejsca zaopatrzenia, lotniska, porty, drogi itd. Dzięki skutecznemu działaniu lotnictwa, wojska lądowe poruszają się szybciej, a opór stawiany przez wroga jest słabszy. Z kolei zadaniem lotnictwa niemieckiego w tej fazie gry jest zadanie Aliantom jak największych strat w powietrzu.

Żadnych większych zmian nie ma w wyglądzie graficznym. 12 O'Clock High został przygotowywany na tym samym enginie, co Battle Of Britain 1940. Poprawiono tylko kilka drobnych usterek. Wygląda na to, że gierka chodzi teraz trochę szybciej, ale i tak ma spore wymagania sprzętowe. Ponownie programiści zrezygnowali z próby stworzenia trójwymiarowej mapy. Chociaż w tym przypadku wcale się nie dziwię. Zwiększyłoby to tylko niepotrzebnie wymagania sprzętowe. Graficznie 12 O'Clock High zatem nie szokuje. Nie jest zbyt piękny, ale w końcu to gra strategiczna, a nie FPP. Za to muzyka i dźwięk całkiem sympatycznie łechczą nasze narządy słuchowe. Co jak co, ale kolesie z Talonsoft znają się na tym. Przypomnijcie sobie chociażby Western Front. Dźwięk w tej grze może nie dorównywał Close



Combat, ale stał na więcej niż przyzwoitym poziomie. Mamy zatem w 12 O'Clock High do czynienia z podniosłymi marszami wojskowymi, rykiem silników myśliwców i bombowców, odgłosami z eteru etc. Za muzykę i dźwięk przyznaję gierce Talonsoft jedynego plusa.

I w taki to oto sposób twórcy wspaniałej serii Steel Panthers oraz Over The Reich i Achtung Spitfire! po raz kolejny sprawili wszystkim fanom strategii turowych spore rozczarowanie. Z rozrzewnieniem wspominam wyżej wymienione gry. Chociaż proste potrafiły one przyciągnąć na długie tygodnie przed monitor. Wydaje mi się, że skomplikowanie na siłę rozgrywki, zamiast przynieść korzyści, odniosło wręcz odwrotny skutek. Nowe dzieło Talonsoftu jest najzwyczajniej nudne, a w dodatku nieprawdopodobnie pożera czas. Piszę to ze smutkiem, gdyż jestem maniakiem lotnictwa II wojny światowej i nie mogę odżałować, że Over The Reich oraz Achtung Spitfire! nie doczekały się kontynuacji. 12 O'Clock High i Battle Of Britain 1940 są co najmniej o klasę gorsze od swoich poprzedników. Czyżby talent Grigsby'ego i Brorsa się wypalił? Czas to z pewnością zweryfikuje. □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Talonsoft

Dystrybutor: Play it tel. 018 4440560

Internet: http://www.talonsoft.com

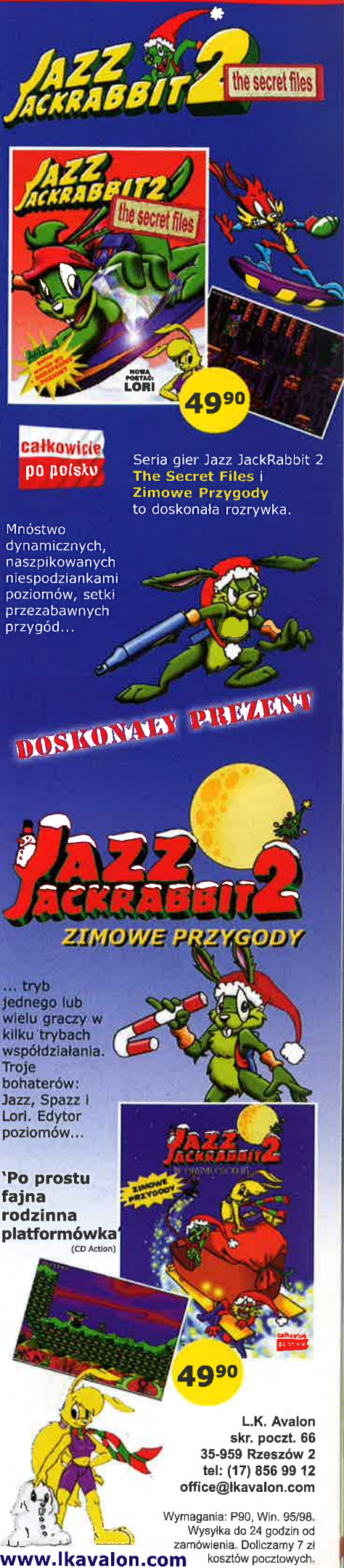
Wymagania: P 233, 64 RAM, CDx4, Win 95/98, karta muzyczna

Akcelerator: Nie

Plusy:
- może muzyka?
- mam sentyment do Spitfire'ów, Mustangów i innych latadełek z tego okresu...

Minusy:
- w sumie niewielkie zmiany w porównaniu do BoB
- za bardzo pogmatwana
- pożera stanowczo za dużo czasu
- szybko się nudzi

Najpopularniejsza platformówka na rynku!



Beetle Crazy Cup

Miłość do żuczków rodzaj ludzki ma we krwi - od Teb po Liverpool zawsze były jakieś żuki, które potrafiły wywołać na otaczającym świecie odpowiednie wrażenie - od nabożnej czci, po histeryczne uwielbienie... Jest jednak jeszcze jeden towarzyszący nam od wielu wielu lat rodzaj "żuczka" - ten, stworzony w 1934 roku w zakładach Ferdynanda Porsche (niektórzy jego design wiążą z wizją wodza III Rzeszy, ale te opowieści należy chyba między bajki włożyć...) - Volkswagen, zwany w Polsce, z racji jego prześmiesznego kształtu - "garbusem". Model ten, przez ponad 50 lat nieustannie produkowany (obecnie zdaje się już tylko w Brazylii), słusznie został nazwany samochodem stulecia.

Gem.ini

Wszyscy świetnie wiemy, że parę latek temu światło dzienne ujrzało nowe jego wcielenie - New Beetle. Ten model jednak, wbrew nazwie jego producenta - Volkswagen (VW oznacza dosłownie samochód dla ludności) i chlubnym tradycjom jego przodka - jest samochodem bezsprzecznie snobistycznym: porównanie jego ceny i możliwości pozostawia lukę wystarczająco szeroką, by móc w nią wpaść. Pewnie też dlatego większości z nas nie pozostaje nic innego, jak tylko poudawać, że się w tym nowym maleństwie siedzi, kręci kółkiem i ciśnie pedał w podłogę... Problem jednak w tym, że dotychczas gier wykorzystujących nowego garbuska było... o ile mnie pamięć nie myli - jedna: Microsoft Midtown Madness. Obecnie jednak, dzięki układowi o współpracy i przyjaźni Infogrames i jego reprezentanta Xpiral ze Spółką Akcyjną VW-Group i wykupieniu praw do wykorzystania nazwy, modelu i danych technicznych Nowego doszła możliwość sprawdzenia, jak wygląda świat zza jego szyb również w wersji hiszpańskiej - dzięki Beetle Crazy Cup.

Lekkostrawna samochodowa zręcznościówka z Volkswagenami z lat 60-tych w roli głównej - czy można wymagać więcej od życia w tak trudnych czasach?

Hm, może nie tak do końca zza szyb - te widoczki zarezerwowane są zwykle dla symulacji przez duże S, Beetle Crazy Cup zaś jest niczym więcej, jak miłą zręcznościówką, w tych zaś, jak wszem i wobec wiadomo najbezpieczniejszym i najskuteczniejszym sposobem sterowania są te z perspektywy balonika. I świetnie, powstaje jednak pytanie - przy jakim samochodziku... I tu niespodzianka - obok New Beetle bowiem prawa pozyskane przez Xpiral objęły całą gamę starych dobrych garbusków, hipisowskich busików, plażowych buggy, a nawet - uwaga - monster-VW i ich ogromych kół - wszystkiego łącznie ponad 50 oryginalnych fur, podzielonych w pięć klas sprawnościowych. Klas, gdyż nie można przecież zmuszać takiego, weźmy na przykład Minibusa do ścigania się z Karmannem-Ghia na torze dla motocykli crossowych, a sympatycznie prezentującego się buggiego do miażdżenia wraków na torze Monsterów... Właśnie dlatego każda z klas ma swoje własne dyscypliny - próby szybkościowe na szybkich, plaża dla innych, a rampa... dla pozostałych.

Po kolei - pierwszą dyscypliną, określaną znaczącą nazwą Speed, jest dorzynanie silników garbusów i innych żwawych czterdziestolatków na bardzo szybkich, ale skomplikowanych torach, z szykanami, tunelikami i żwirowymi poboczami, na których, ostrzegam, nasi podopieczni zmienią się błyskawicznie z rozpędzonego tryumfatora w ledwie toczącego się przegranego. Pozostałe z kompletu pięciu dyscyplin są jednak zdecydowanie mniej standardowe. Ot, weźmy Cross, czyli gonitwę w hali na zamkniętym, wypełnionym muldami i dołkami torze, gdzie z racji piaszczystego podłoża każdy skręt kierownicy to blokada kół i poślizg, jakiego świat nie widział, przy wykorzystaniu całej gamy samochodzików do wyboru: od ogromnych pudeł przypominających UAZ-y, po supergarbusa z silnikiem większym niż całe nadwozie! Zaprawdę powiadam Wam - taktyka jazdy tym cackiem to nic innego jak umiejętność opanowania ciągłego poślizgu i nie wpadania w ściany - autku wprawdzie i tak się nic nie stanie (to tylko zręcznościówka...), czas na ponowne rozpędzanie się może jednak okazać się nie do odrobienia...

Konkurencją podobną nieco do Cross, tym razem jednak rozgrywającą się pod gołym niebem są Buggy, czyli ocean, słońce, plaża i... małe śmieszne autka. W tym przypadku również przyjdzie nam wybierać z obszernego i zróżnicowanego cenowo katalogu - niestety, z racji tego, że nieczęsto spotyka się takie wózki nad Bałtykiem, kompletnie ich nie znam i... pozwolę sobie nie wnikać w szczegóły. Tym bardziej, że osobiście ten typ wyścigów odpowiada mi zdecydowanie najmniej. Być może to jednak przez to, że wszystkie wyścigi toczone w ramach tej konkurencji odbywają się na jednym, nieznacznie zmieniającym się torze. Następna konkurencja jednak, niesamowicie widowiskowa w czasie replayów, w trakcie zaś jazdy niezwykle trudna z racji wspomnianych już gdzieś powyżej z dużą satysfakcją wielkich kół, to zmagania z czasem w wykonaniu Monsterków. Celem jest pokonanie toru wypełnionego wąskimi bramkami i skomplikowanymi dróżkami, zbudowanymi ze słupków koniecznością miażdżenia wraków i spadania z podstawionych autobusów... I tu również trudno wymienić jakieś określone autka - z prostej przyczyny - każdy model, któremu założy się te śmieszne kapcie może czuć się na tym torze jak w domu. Najzabawniejszy jednak spośród wszystkich wciąż wydaje mi się mikrobus-pickup... :)

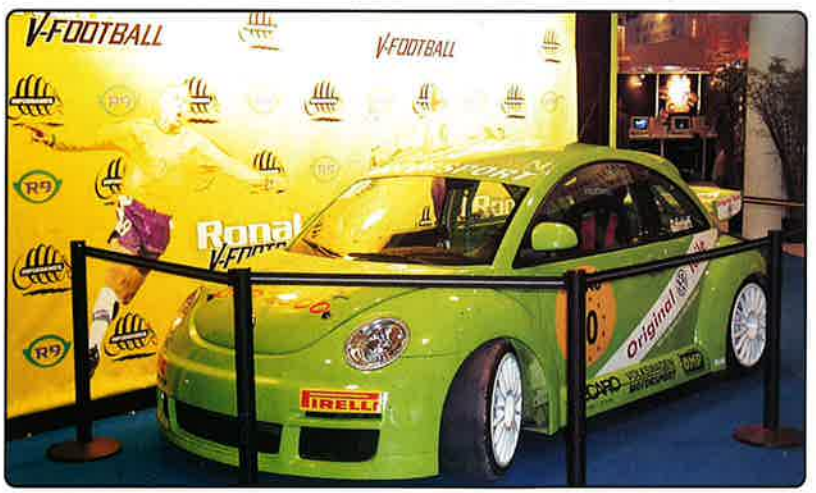
I wreszcie - piąty i ostatni, ukochany mój, wymagający ogromnej cierpliwości i precyzji - Skok. Założenie jest proste - należy dany nam śmieszny, wyposażony w dodatkowe rury dopalaczy, furgon utrzymać wciąż przy-

wadzenia każdej z klas... Na szczęście dla naszych funduszy co pewien czas dane nam będzie podreperować stan funduszy, korzystając z wyzwań dodatkowych. Tych sprecyzować się nie da - zwykle bowiem autka nie pasują do torów - zapadł mi w pamięć zwłaszcza samochodzik crossowy, wykorzystywany na torze Monsterów - to było naprawdę coś móc wreszcie dać po garach i poślizgami przechodzić przez bramki i między słupkami!

spieszając w torze, wyjść z ostatniego łuku tak, by natychmiast uaktywnić podładowany już dopalacz i trafiwszy idealnie w rampę, wzlecieć, ignorując przez parę chwil i parędziesiąt metrów prawo powszechnego ciążenia...! Wydaje się proste, prawda? A jednak wcale nie jest - sama konieczność idealnego wyliczenia czasu i miejsca, w którym osiągniemy moc dopalacza to parędziesiąt prób (mowa naturalnie o najtrudniejszym etapie - nawiasem mówiąc - maksymalnie skoczyłem sobie 129 metrów...), przeplatanych wiązanami na temat możliwości samochodu i kompetencji własnych...

I świetnie, konkurencji jest pięć, warto jednak dodać, że każda z nich to cztery kolejne stopnie wtajemniczenia: pierwszy jest banalny i słabo opłacany, kolejne, wraz ze wzrostem stopnia trudności, stają się coraz bardziej opłacalne. Wraz jednak ze wzrostem krzywej trudności, rośnie popyt na kolejne, coraz lepsze, coraz mocniejsze autka... I tak to się kręci w kółko - lepszy furgonik, pokonujemy kolejny etap, kupujemy lepszy furgonik... Warto jednak wspomnieć, że nawet zaliczenie ostatniej z prób, tej najtrudniejszej, jest jedynie zaliczeniem jednego etapu kwalifikacji, do wkręcenia się w mistrzostwa - World Beetle Challenge zaś niezbędny jest ich komplet. Właśnie dlatego będziemy zmuszeni do opanowania sztuki pro-

Beetle Crazy Cup jednak, wbrew dość entuzjastycznemu ostatniemu akapitowi, jest grą nienadzwyczajną. Mimo bowiem paru przebłysków, brakuje jej sporo, by nazwać ją gwiazdą pierwszej wielkości. Co można mu zarzucić? Spójrzmy - jest stanowczo zbyt prosty - dosłownie parę godzinek musiałem poświęcić, by móc cieszyć się pucharem mistrza WBC, po czym, dodatkowo rozwalić przeciwników w dodatkowym, "Teraz to już naprawdę ostatnie", starciu, którego charakteru, ze względu na to, że być może zapragniecie sami tam dotrzeć nie zdradzę. Nadmienię jednak, że jego poziom trudności nie odbiega od poprzedzających wyzwań, czyli - ogólnie jest za łatwo. Jest nienadzwyczajna również pod względem oprawy - tak graficznej (gdzie jej tam do finezji znanej chociażby z Need 4 Speed) - jak dźwiękowej (szczerze mówiąc - sądzę, że ktoś powinien powiedzieć autorom, że jeden motyw audio, jak na całą grę, to odrobinę za mało...). Dodatkowo boli czasem brak choćby umownego systemu uszkodzeń, czy



Tak reklamowano tę grę na targach Milia.

realnej fizyki - czasem, szczególnie w przypadku Speed aż prosiłoby się, by autko oderwało się od powierzchni drogi, bądź przeturlało kawałek po poboczu... Tak więc tylko dzięki temu, że jest w niej to coś, co nie pozwala odkleić się od monitora, dzięki autentycznie widocznemu entuzjazmowi twórców i feelingowi bezstresowych lat 60-tych gra zawdzięcza 7-mkę. To, zdaje się, akurat... □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Infogrames

Dystrybutor: Xpiral Infogrames

Internet: http://www.beetlecrazycup.com

Wymagania: P2-300, 64 MB Ram, Win 95/98, DirectX

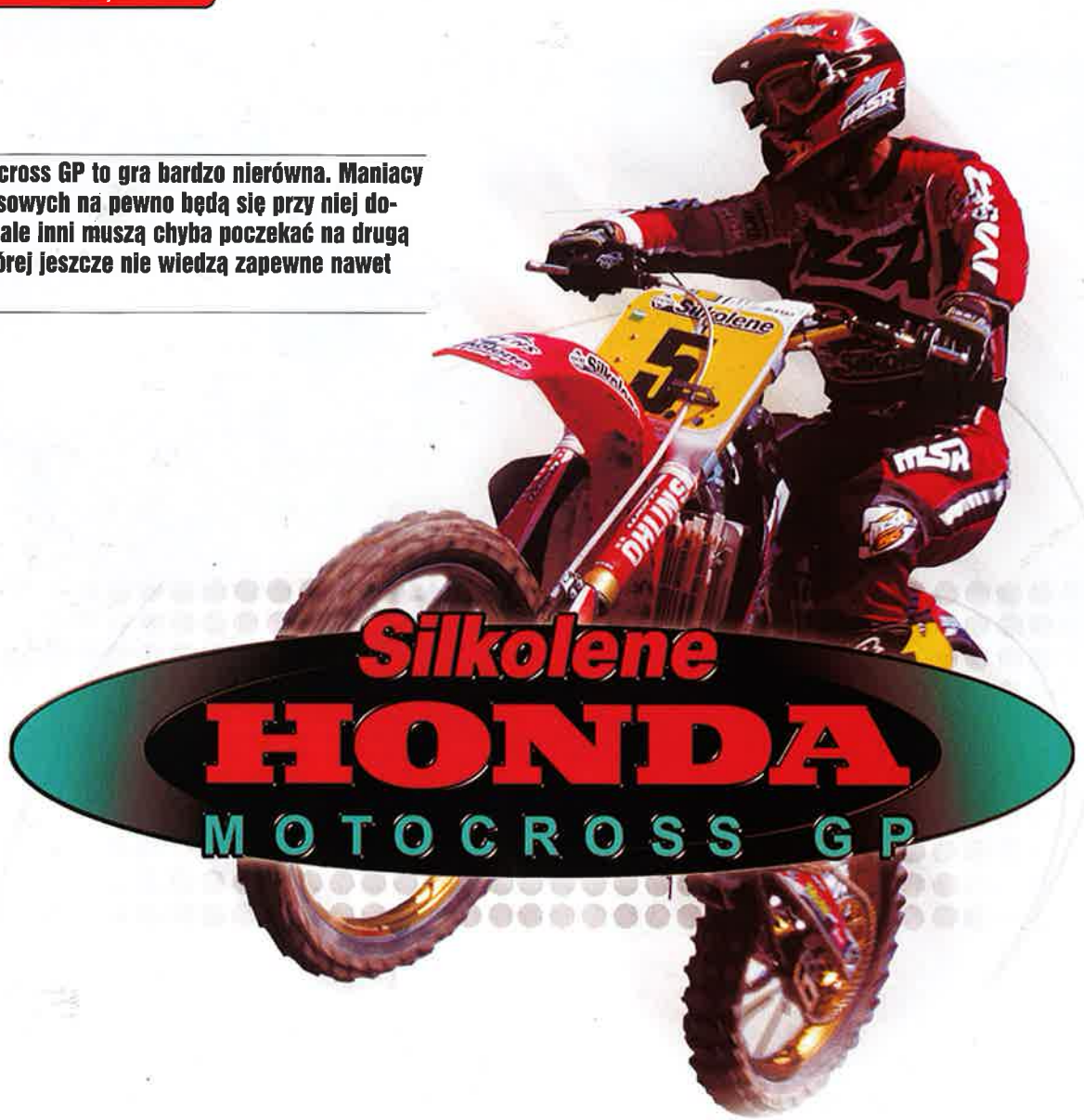
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- pogodny feeling
- VW na masce ponad 50-ciu furgonów
- 5 całkowicie różnych konkurencji - co kto lubi

Minusy:
- za prosta
- zapętlony utwór muzyczny - grrr!

Demo na CD 4/2000

Honda Motocross GP to gra bardzo nierówna. Maniacy sportów krosowych na pewno będą się przy niej dobrze bawić, ale inni muszą chyba poczekać na drugą część - o której jeszcze nie wiedzą zapewne nawet autorzy.



Codzienne życie redakcji to, oprócz kontrolowanego chaosu, również wiele dźwięków. Do większości - jak np. muzyki dobiegającej ze słuchawek Elda - dawno już się przyzwyczailiśmy i przestaliśmy zwracać na nie uwagę. W taką zwyczajową kakofonię wdarły się ostatnio bardzo dziwne dźwięki, dobiegające z moich głośników. Początkowo wszyscy chyba myśleli, że zajmuję się opisem jakiegoś symulatora młynka do kawy. Dokładniejsze oględziny wskazały, że tak naprawdę odgłosy te wydawane są przez silniki maszyn nieco większych. Moda na wyścigi terenowych motocykli dotknęła i mnie w postaci gry Honda Motocross.

yASiU

Nigdy nie byłem szczególnie zainteresowany motocyklowymi ścigałkami. Owszem lubiłem sobie w nie od czasu do czasu pograć, ale mało która potrafiła wciągnąć mnie na dłużej. Z Hondą Motocross było bardzo podobnie, początkowo grałem z wielkim zapałem, ale potem zacząłem dostrzegać całe stado drobiazgów, które nieco ostudziły mój zapał. Nimi zajmę się jednak trochę później, a na razie postaram się przedstawić Wam argumenty, które zdecydowanie przemawiają za grą. Jest ich kilka i pewnie tylko recenzencki obowiązek marudzenia doprowadził mnie do odkrycia minusów.

Pierwszą rzeczą, którą zrobiłem po uruchomieniu gry, było oczywiście natychmiastowe przeniesienie się na trasę i rozpoczęcie wyścigu - bez żadnego przygotowania. Motocykl, na którym przyszło mi stawiać pierwsze kroki, wybrałem całkowicie losowo, co jak się okazało później, wcale nie było wielkim błędem. Chwilę po wyborze jednej z

dwunastu dostępnych w grze tras, stanąłem na linii startowej wraz z zawodnikami. Kilka sekund, jakie zostało mi do startu, poświęciłem na podziwianie grafiki. Na pierwszy rzut oka jest ona całkiem niezła i wrażenie to pozostaje po sygnale startu. Animacja nawet w wysokiej rozdzielczości jest bardzo szybka, płynna i naprawdę miła dla oka. Znacznie gorsze wrażenie zrobiło na mnie zachowanie motocykla. Dawno już przestałem słyszeć motocykle przeciwników, gdy połapałem się, że z tą maszynką trzeba postępować naprawdę ostrożnie. Sterując z klawiatury, trzeba liczyć się z tym, że nie będziemy w stanie dokładnie kontrolować motocykla, a ten przy zbyt gwałtownym skręcie potrafi po prostu wykręcić 'młynka' i obrócić się w drugą stronę. Fakt ten nie świadczy bynajmniej o tym, że gra nie jest symulatorem - przeciwnie, maszyny zachowują się naprawdę fajnie tyle tylko, że do sterowania właściwie niezbędny jest joystick.

Pierwszy przejazd zakończył się totalną klapą, ale był całkiem zabawny. Jest to zapewne zasługa tras, które nie dość, że pokręcone jak domek ślimaka, to jeszcze jak na motocross przystało, przypominają swoim pofałdowaniem niektóre polskie drogi. Ich bezbłędne pokonanie i zajęcie sensownej pozycji na linii końcowej wymaga odrobiny treningu, ale naprawdę warto poświęcić ten czas, bo Honda Motocross staje się wtedy bardzo sympatyczną gierką. Ani się obejrzymy, a już komputerowi przeciwnicy staną się dla nas zbyt słabi, a wtedy zostaje tylko rozglądnięcie się za żywym przeciwnikiem. Na szczęście, aby pograć w dwie osoby, nie będzie nam potrzebna żadna sieć. Jako że Honda Motocross jest również grą konsolową, zawarto w niej tryb 'split screen', pozwalający ścigać się dwóm osobom na jednym komputerze z monitorem podzielonym na pół. Oczywiście, o obsłudze sieci nie zapomniano i w sumie okazuje się, że Honda Motocross to wspaniały tytuł dla wszystkich lubiących dokopać żywemu przeciwnikowi.

decydujących o parametrach jezdnych ścigałki możemy ustalać sami. Fachowcem nie jestem, ale wydaje mi się, że każdy maniak będzie zadowolony, widząc to, w jaki sposób może wpływać na osiągi motocykla.

Jak już napisałem na początku, grafice i udźwiękowieniu gry nie można właściwie nic zarzucić. Engine HM wykorzystuje wszelkie najnowsze osiągnięcia w dziedzinie sprzętu komputerowego, a to w połączeniu z pracą grafików, technologią motion capture itp. powoduje, że widoczki są naprawdę smaczne. Wprawdzie można się nieco przyczepić do niektórych widoków z kamer - są one albo mocno nienaturalne (np. ten z przedniego błotnika w ogóle się nie trzęsie), albo więcej zasłaniają niż pokazują. To jednak są drobnostki w porównaniu do innych zgrzytów. Najważniejszym z nich jest bardzo sztywne ograniczenie trasy i to nie tylko chorągiewkami. O ile upadek po wjechaniu w taśmę ograniczającą trasę mógłbym jeszcze jakoś znieść, to nagłe opuszczenie motocykla w locie, gdy przekroczy się granice trasy, jest dla mnie niezrozumiałe. Podobnie nie mieści się w moim małym móżdżku to, że facet po upadku z wolno jadącego motocykla nie dość, że frunie kilkanaście metrów, koziołkując jak oszalały, to jeszcze najspokojniej w świecie przenika przez drzewo jak by było ono hologramem. Wydaje mi się, że to właśnie takie drobnostki, a nie oszałamiająca grafika tworzą klimat takich gier. Tylko kto o tym pamięta?

W sumie nie mogę powiedzieć, żeby Silkolene Honda Motocross GP (bo tak brzmi pełny tytuł) była grą słabą. Na pewno znajdzie wielu zwolenników wśród miłośników sportów motocyklowych, ale autorzy mogli się nieco bardziej postarać. Wtedy być może ocena byłaby wyższa, a radocha z gry jeszcze większa. □

Z danych nieco bardziej 'technicznych' muszę jeszcze wspomnieć o kilku sprawach, na które tak właściwie często nie zwraca się większej uwagi, a dla niektórych są najbardziej istotną rzeczą w różnego rodzaju symulatorach. Mowa oczywiście o sprzęcie, na którym będziemy się ścigać, czyli motocyklach. Na próżno będziemy tu szukać wyszukanych danych technicznych i innych tego rodzaju ciekawostek. Zasadniczo motory dzielą się na trzy kategorie zależne od pojemności silnika - 125, 250 i 500 - podział ten jest przy okazji regulacją poziomu trudności. W każdej z tych kategorii mamy do wyboru kilka maszyn, różniących się od siebie parametrami jezdnymi, ale najważniejsze jest to, że ogromną ilość ustawień

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Midas Interactive Entertainment

Dystrybutor:
Techland tel.(62) 7372747

Internet:
http://www.gamesarena.com/motocross/index1.html

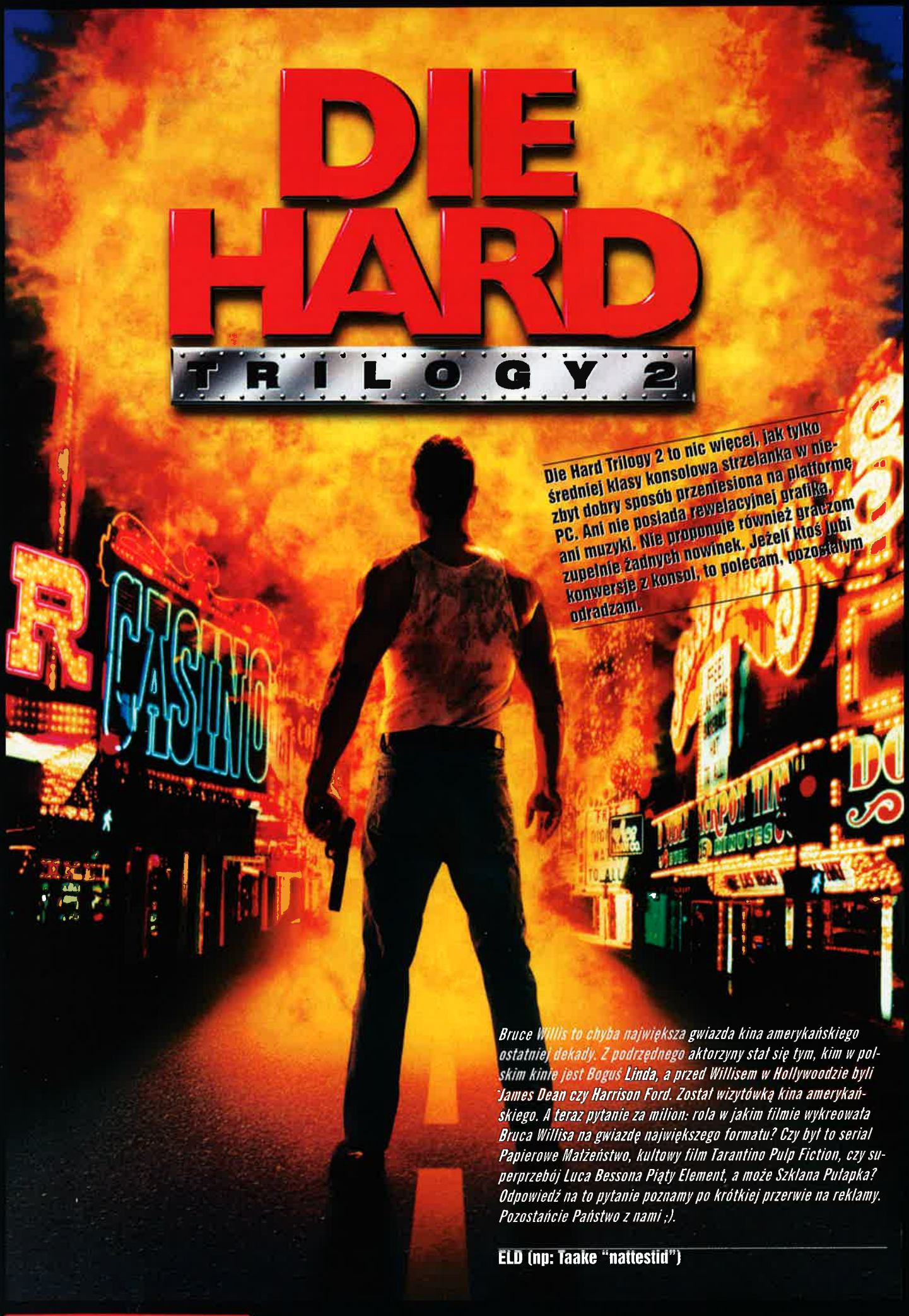
Wymagania:
P166, 16MB, CDx4, Win 95/98

Akcelerator:
Tak

Plusy:
- duże możliwości modyfikacji parametrów motocykla
- przyjemna dla oka grafika
- można kręcić bączki
- fajne trasy
- tryb split screen

Minusy:
- mocno zaznaczone krawędzie trasy
- trochę nierealistyczne upadki
- trudności w sterowaniu z klawiatury

DIE HARD TRILOGY 2



Die Hard Trilogy 2 to nic więcej, jak tylko średniej klasy konsolowa strzelanka w niezbyt dobry sposób przeniesiona na platformę PC. Ani nie posiada rewelacyjnej grafiki, ani muzyki. Nie proponuje również graczom zupełnie żadnych nowinek. Jeżeli ktoś lubi konwersje z konsol, to polecam, pozostałym odradzam.

Bruce Willis to chyba największa gwiazda kina amerykańskiego ostatniej dekady. Z podrzędnego aktorzyny stał się tym, kim w polskim kinie jest Boguś Linda, a przed Willisem w Hollywoodzie byli James Dean czy Harrison Ford. Został wizytówką kina amerykańskiego. A teraz pytanie za milion: rola w jakim filmie wykreowała Bruca Willisa na gwiazdę największego formatu? Czy był to serial Papierowe Małżeństwo, kultowy film Tarantino Pulp Fiction, czy superprzebój Luca Bessona Piąty Element, a może Szklana Pułapka? Odpowiedź na to pytanie poznamy po krótkiej przerwie na reklamy. Pozostańcie Państwo z nami ;).

ELD (np: Taake "nattestid")

Yippie-ki-yay!!! Chyba nie mieliście z tym pytaniem najmniejszych problemów? Zapewne tak, jak ja zwróciliście baczniejszą uwagę na Bruca po oglądnięciu w kinie Szklanej Pułapki lub jak mówią Amerykańce Die Hard. Nie będę się jednak o tym filmie rozpisywał, bo chyba każdy go widział (to obowiązek!) i szkoda miejsca. Najlepiej zresztą o jego popularności świadczy fakt, iż powstały jeszcze dwie kolejne części przygód supergliny Johna McClane'a. Chociaż zarzucano im wtórność (w sequelach zmieniało się tylko otoczenie) i brak fabuły (tak, jak w prawie każdym amerykańskim filmie) to jednak publika waliła do kin drzwiami i oknami. Jak mówi stare przysłowie "Każdy kasowy film musi zostać przeniesiony na platformę naszych kochanych blaszaków". Tak też się stało, dzięki czemu gracze mogli pogiercować w grę pod jakże wymownym tytułem Die Hard Trilogy. Nasi czytelnicy muszą znać ten tytuł, gdyż nie tak dawno temu zamieściliśmy pełną wersję tej ciągle niezłej gierki (o tym, że jest ona dobra świadczą dobitnie wyniki sprzedaży, to jest ponad 2 mln egzemplarzy). Od daty jej premiery jednakże minęły już trzy lat i chyba nikt się nie spodziewał jej sequela. A jednak... John McClane is back in action!!!

Teraz mam dla Was kolejną zagadkę: gdzie przyjdzie się zmierzyć dzielnemu McClane'owi z jak zawsze wrednymi terrorystami? No zgadujcie. Czy będzie to lotniskowiec? Nie. Może statek kosmiczny? Też nie. Polski parlament? Pudło. No to może siedziba CD - Action? Bynajmniej. W drugiej części Die Hard Trilogy nasz bohater będzie się uganiał za wrogami ładu i porządku po stolicy hazardu Las Vegas oraz po pustyni Nevady. Ci, którzy cierpią na klaustrofobię z pewnością odetchnęli z ulgą. Nie ma to jak sport na świeżym powietrzu. Skąd się wziął w Las Vegas McClaine? Jeżeli myślicie, że jest to związane z jakimś pojedynkiem bokserskim "naszego" Andreeeeew Goooooloty to jesteście w błędzie. John zjawia się w mieście hazardu i rozpusty na zaproszenie swojego starego kumpla Kenny Sinclaira. Kenny dostał właśnie awans i z tej okazji zostaje zorganizowane wielkie party. Odbywa się ono... w największym więzieniu w Las Vegas. Ludzie gdzie tu logika??? Kto robi imprezki w takich miejscach? Tym bardziej, że McClain działa na wszelkich przestępców jak słoik miodu na Kubusia Puchatka. Dalszego przebiegu zdarzeń łatwo się domyśleć. Więźniowie wydostają się na wolność i z uroczej imprezki robi się zadyma. Ale na miejscu jest nasz wspaniały, cudowny John McClain! Dla niego tacy "amatorzy" to bułka z pomidorem. Spluwa do ręki i... do gry przystępujesz Ty drogi graczu (btw: ciekawe, dlaczego programiści zawsze czarną robotę zwalają na graczy? Najpierw narozrabiają i wymyślą nie wiadomo, jak skomplikowaną fabułę, a potem każą graczowi doprowadzić wszystko do jak najlepszego porządku. Gdzie tu sprawiedliwość?). Zabawa w chowanego w więzieniu to dopiero preludium do drogi, jaką musi przebyć McClain, aby Kenny Sinclair mógł się nacieszyć nowym stanowiskiem.

Podobnie jak w prequelu, Die Hard Trilogy 2 składa się praktycznie z trzech trybów. Trybu TPP action/adventure oraz FPP sharpshooter i samochodówki. Niezła mieszanka, ale jej efekt jest taki sobie. Bardzo słabiutki jest tryb TPP. Jeżeli myślicie, że ma on coś wspólnego z powiedzmy Tomb Raider lub Drakan to się grubo mylicie. Wyczyny McClaine'a w perspektywie trzeciej osoby bardziej przypominają zabytkowy Shadows Of The Empire. Bohaterski policjant z Nowego Jorku ma przede wszystkim ograniczone do minimum zdolności ruchowe. Nie potrafi nawet skakać, że nie wspomnę o tak karkołomnych wyczynach, jak czołganie, turlanie, robienie salt etc. Bieda z nędzą. Koleś nawet nie biega naturalnie, tylko mniej więcej tak, jak porażony prądem karaluch. Najśmieszniejsze są jednak sytuacje, kiedy niespodziewanie wpadamy na przeciwnika i stojąc naprzeciw siebie, niemal się stykając, grzeje się ze spluwy, ile wlezie.

Elementem adventure, jaki występuje podczas gry w TPP, jest konieczność dobrania np. klucza do odpowiednich drzwi. Zaprawdę trudne zadanie! Plusem tego trybu jest zastosowanie przezroczystych ścian. Coś na wzór Diablo. Ułatwia to trochę grę, tym bardziej, że większość lokacji jest słabo oświetlona i pokręcona, jak jelita Smoka Wawelskiego. Jeszcze chyba słabszy jest tryb, w którym jeździmy samochodem. Jakoś mnie nie bawi jazda bryką po kanionach i pustyni. Tym bardziej, że cała ta jazda przypomina Carmageddon. Tyle że gorzej wykonanej wersji. Zabawa polega na dogonieniu i rozbiciu samochodów przestępców. Jako że po drodze kręcą się jeszcze krowy i tym podobne zwierzaki oraz znajdźki, to całość śmierdzi na kilometry Carmageddon. Żenada. Nie wspominając nawet o tym, że jedynka Carmageddon była tysiąc razy lepiej zrealizowana. Samochód prowadzony przez McClaine'a zachowuje się, jak stepujące pudełko zapałek. Zero realizmu.

Zdecydowanie najlepszym, choć i tak pozostawiającym sporo do życzenia trybem jest FPP sharpshooter, czyli "celowniczek". W zasadzie niczym on się nie różni od znanego chyba wszystkim przeboju Virtua Cop 2. Ten sam system sterowania, sposób zachowania się przeciwników, takie same bonusy i bossowie. W sumie nic nowego, ale wciąga. Denerwujący jest tylko moment, gdy trafiamy wroga. Pacjent pada, wykonując jakieś spazmatyczne ruchy. Tak, jakby ktoś mu przywalił baseballem po nerach. Jak się to wszystko zbierze razem, to się okazuje, że otrzymujemy typową grę konsolową, która nie bardzo sprawdza się na blaszaku. Może jestem zbyt wymagający i od każdej gry oczekuję czegoś nowatorskiego, ale faktem jest, że Die Hard 2 jest zwyczajnie nudną gierką. Jeszcze tryb sharpshooter da się przeżyć, a to głównie dlatego, iż takich gier na pecety zwyczajnie brakuje. Natomiast dwa pozostałe tryby może są fajne, gdy ma się w domciu konsolę, lecz na blaszaku jest z milion lepszych gier TPP oraz samochodówek. Można też się doczepić AI komputera. Przestępcy zachowują się, jak łosie podczas rui. Pchają się sami pod lufę. Jako że do pistoletu mam "unlimited ammo", to zabawa z nimi jest raczej nieciekawa. Niby poważniejszą przeszkodą powinni być bossowie, ale tak w rzeczywistości to jedynie są bardziej wytrzymali na pociski. Gdzie im do bossów z Virtua Cop!

WWW.GRY.WP.PL
WIRTUALNA POLSKA
WIRTUALNE IMPERIUM GIER
MROCZNA STRONA GRACZA
POZBADŹ SIĘ LĘKU,
DOŁĄCZ DO MROCZNEGO IMPERIUM.
OTCHŁAŃ PORTALU JUŻ CZEKA NA CIEBIE...

Po prawej:
Jeden granat i o kolacji można zapomnieć!

Arsenał Johna McClain'a bardziej przypomina wyposażenie kampanii piechoty morskiej niż gliniarza. Co prawda, na początku ma tylko 9 mm pistolet, ale wkrótce może wejść w posiadanie shotguna, uzi, granatów (trzy typy), a nawet wyrzutni rakiet oraz miotacza płomieni. Jak sami widzicie, typowy amerykański bohater i jego skromny arsenał :). Najlepsza zabawka to bez wątpienia uzi lub jak kto woli MP5. Przynajmniej według mnie, ale ja jestem zboczony na punkcie takich szybkostrzelnych pukawek. Nie polecam za to granatów. Co prawda, jeżeli zza rogu wyskoczy kilku wrogów, to bywa, że jest to najlepsze rozwiązanie, ale... Po pierwsze, ciężko jest dobrze wycelować. Trzeba mieć niezłą wprawę w rzucaniu. Po drugie, zanim granat wybuchnie, to mija kilka sekund w czasie których przestępcy prują do nas. Po trzecie, wybuch granatu może nieźle Cię pokiereszować. Niczym oryginalnym nie porusza się także nasz dzielny gliniarz. Jako środek transportu oraz do zwalczania zmotoryzowanych przestępców służy mu wóz policyjny, ambulans, taksówka etc.

Pewne zastrzeżenia (i to całkiem spore) mam również do grafików, choć po obejrzeniu wprowadzającego filmiku miałem wrażenie, że może ona być bardzo dobra. I miałem rację, jeżeli chodzi o same filmiki. Są one dobre, bez jakiś większych wpadek. Natomiast grafika podczas gry pozostawia sporo do życzenia. Owszem, cieniowanie lokacji i efekty świetlne (np. wybuchy) są niczego sobie, sympatycznie rozbryzguje się krew po ścianach (polecam strzelanie z shotguna. Posoka bryzga, że aż miło :)) i pozostają w nich ładne dziury po pociskach, ale cała reszta, a szczególnie postacie, prezentują się nad wyraz ubogo. Całe otoczenie wygląda tak jakoś sztucznie, nienaturalnie. Jeszcze podczas gry w TPP i jazdy samochodem wszelkie piksele nie rzucają się w oczy, ale już w FPP sharpshooter jest tragicznie. Ma się wrażenia jakby ktoś w oczy wbijał gwoździe. Postacie składają się z wprost z niewyobrażalnej ilości pikseli. Próżno szukać w nich choćby najmniejszych zaokrągleń. Postacie są kwadratowe i basta! Również otoczenie nie odbiega od tych standardów. Piksele, piksele i jeszcze raz piksele... Słowo daję, że Virtua Cop 2, która ma już ze trzy latka wygląda lepiej. I podobno Die Hard Trilogy 2 korzysta z dopalaczy... Może jestem czepliwy i zbyt wymagający dla Die Hard Trilogy 2, ale ostatnio za dużo napatrzyłem się na grafę Soldier Of Fortune i mam pewne wymagania. Drażnią mnie te kwadratowe głowy i nienaturalne ruchy. Animacje są naprawdę żenujące. Postacie poruszają się tak nienaturalnie... Zresztą o tym, jak padają trafieni przestępcy, napisałem już gdzieś wcześniej. Wnerwiają mnie również ubogie, jak mysz kościelna, lokacje. Są takie puste i sterylne. Praktycznie poza pojawiającymi się przeciwnikami nic na nich nie ma. Mogę zrozumieć tę pustkę podczas ganiania po pustyni, ale czy w pomieszczeniach jedynymi "meblami" muszą być skrzynki? Chyba nie. Aby jednak nie zakończyć omawiania grafiki złym akcentem, wspomnę, iż rozdzielczość, jaką możemy ustawić, wynosi od 320x240 do 1280x960. Teoretycznie zatem problemów z odpaleniem Die Hard Trilogy 2 nie będą mieli nawet właściciele słabo uzbrojonych Pentiawek.

Mieszane uczucia mam, co do dźwięków, na które były narażone moje uszy podczas giercowania w Die Hard Trilogy 2. Z jednej strony uśmiechałem się za każdym razem, gdy McClaine wypowiadał swoje nieśmiertelne motto "Yippie-ki-yay" i spodobały mi się głosy aktorów podczas cut-scenek, ale z drugiej strony pozostałe odgłosy stoją na co najwyżej średnim poziomie. Trudno zresztą wymagać, aby w jakiś szczególny sposób zabrzmiał wystrzał z shotguna lub wybuch granatu ;). Mamy zatem do czynienia z odgłosami typowymi dla gry akcji. Po dopaleniu gry natomiast osłupiałem, gdy usłyszałem muzykę. Jakiś raper wydziera się w kółko "John McClain"! Zawsze uważałem rap (zaraz ktoś poprawi mnie i powie, że to nie rap tylko jakiś inny "gatunek muzyczny", ale IMHO to rap) za beznadziejnie głupi gatunek muzyki, w którym nie ma miejsca na teksty, a podkład pod wypowiadane słowa ciężko nazwać muzycznym. I najwyraźniej do końca życia nie zmienię zdania. Dobrze chociaż, że ten koleś nie marudzi podczas misji, bo chyba popełniłbym samobójstwo. Motywy, jakie można usłyszeć w czasie robienia sieczki z biednych przestępców, to mieszanka muzyki elektronicznej z rapem. Niestety, nie pasuje mi jakoś taka muzyka do tej gry. Wydaje mi się, że muzyka to ważny element każdej gry. W takiej grze, jak Die Hard Trilogy 2, powinna ona podnosić poziom adrenaliny, a tymczasem zwyczajnie przynudza. Może pasowałaby świetnie jako ścieżka dźwiękowa do filmu, ale w grze się nie sprawdza. Oj, coś słabo się przyłożyli panowie z Fox Interactive do oprawy dźwiękowo-muzycznej.

Podsumowując te kilka dni spędzonych z Die Hard Trilogy 2, mogę powiedzieć jedno, wolę oglądać przygody Johna McClaine'a na srebrnym ekranie niż grać w jego wirtualną wersję. Filmowy McClaine to chyba jeden z najlepszych filmów akcji "made in usa". Natomiast Die Hard Trilogy 2 to co najwyżej średniej klasy strzelanka. W zasadzie poza niezłym trybem sharpshooter (ale też nie rewelacyjnym!) i fajnymi cut-scenkami cała reszta stoi na bardzo przeciętnym poziomie. Ot, gra jakich na konsole są setki, jeżeli nie tysiące. Przeciętna gra, z przeciętną grafiką i muzyką, więc i ocena musi być wypośrodkowana. Szósteczka i jak mawia John McClaine "yippie-ki-yay wydymańcy!" ;). □

Uwaga na zbyt zimną wodę! Czasami prysznic może być zabójczy.

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Fox Interactive
Dystrybutor: IPS CG, tel. (022) 642766
Internet: http://www.foxinteractive.com
Wymagania: P 200, 32 RAM, WIN 95/98, karta muz
Akcelerator: zalecany

Ocena: 6

Plusy:
- yippie-ki-yay!!!
- trzy w jednym: TPP, sharpshooting i samochodówka
- niezłe cut-scenki

Minusy:
- w zasadzie brak innowacji
- trochę kwadratowe sylwetki
- niezbyt naturalne animacje postaci
- muzyka średnio pasuje do gry
- niezbyt logiczna fabuła

Desperados

Nie lubię sobie dowcipkować na temat tytułu gry. Powiem więc krótko: trzeba być desperatem, by samemu, dobrowolnie, zagrać w tę grę. Jak się wydaje jej autorzy byli tego świadomi, skromnie nie podając swoich nazwisk w czołówce. Pewnie tylko dlatego jej pracownicy cieszą się jeszcze dobrym zdrowiem i nie wychodzą na ulicę z papierowymi torbami na głowach.

Anakha

Dawno, dawno temu twórcy gier komputerowych głowili się, jakby tu wykorzystać nieograniczoną, jak na owe czasy, przestrzeń oferowaną przez płytę kompaktową. W końcu doszli do wniosku, że wykorzystają ją na ogromne ilości filmików, które gracz będzie oglądał podczas gry. Niektórzy poszli w tym kierunku trochę dalej i zaczęli tworzyć gry, które poza owymi filmikami nie miały graczowi niczego konkretnego do zaoferowania. Był to oczywiście straszliwy badziew. Właśnie na fali owego trendu pewna firma (American Laser Games, jeżeli mnie szare komórki nie zawodzą) wypuściła gierkę pt. "Mad Dog". Rzecz narobiła nawet sporo huku, a wyglądała tak: gracz oglądał sobie film, utrzymany w konwencji westernu, aż do momentu, kiedy trzeba było pokazać, że ten sześciostrzałowiec w naszej kaburze nie jest tylko dekoracją. Kadr się zatrzymywał, zaś z różnych miejsc wypadali na nas chętni odbiorcy ołowiu. Też zresztą sfilmowani aktorzy. W tym momencie musieliśmy wykazać się zręcznością, wskazać szybko bandytę kursorem myszy i nacisnąć LMB, za co nagradzani byliśmy efektownym upadkiem aktora i film toczył się dalej. W przeciwnym wypadku oglądaliśmy animację typu R.I.P., a następnie gra zaczynała się od nowa. Rzecz w sumie nie była nawet taka zła, dorobiła się kontynuacji i kilku innych produkcji naśladowczych (zresztą tej samej firmy), które różniły się od siebie jedynie scenerią.

W jakiś czas potem Japończycy z teamu AM2 stworzyli grę "Virtua Cop", w której to wykorzystali pomysł ALG, z tą drobną różnicą, że wykonali grę przy pomocy grafiki komputerowej, co wyeliminowało na przykład takie perełki (zdarzające się w Mad Dog-u), jak koleś trafiony przez nas w głowę, łapiący się na brzuch. Gry się rozwijały, powstawały rozmaite odmiany FPP, czas mijał... ale jakby nie wszyscy to zauważyli. Na przykład twórcy Desperados.

Grę otwiera ostry i krótki, jak trzask bata, film wprowadzający, utrzymany w konwencji amatorskiego filmu spod 3D Studio - dowiadujemy się z niego o zamęcie, jaki zapanował na Zachodzie po wojnie secesyjnej i o tym, że w związku z drapieżnością wielkich banków, powstała na Zachodzie grupa ludzi pozbawionych mienia, mających jedynie broń i mocno zdesperowanych, to znaczy są to owi tytułowi "desperados". Jeśli ktoś poczuje się zniesmaczony poziomem tego intra, powinien wstrzymać się z narzekaniami, aż do momentu rozpoczęcia się gry. A to dlatego, że i tak ogląda właśnie jej najefektowniejszą część.

Gra jest drętwa, jak obcięty i umieszczony w słoju ze spirytusem palec Billy Kida. Na początku, kiedy przed wyruszeniem "na robotę" kompani sprawdzają naszą umiętność władania coltem, nie jest jeszcze tragicznie, ale zaraz potem zaczynamy przecierać zdumione oczy. Ludzie, ktoś z nas okrutnie zadrwił! Gra w zasadzie polega na odstrzeliwaniu kolejnych strażników i pracowników banku, którzy pojawiają się w twoim polu widzenia. Nie masz żadnej możliwości poruszenia się, dopóki nie rozwalisz wszystkich. Typów do odstrzału jest mnóstwo, ale z zasadzie prezentują cztery odmiany, i jeżeli pograsz kilkanaście minut - a dłużej nie wytrzymasz - poznasz ich wszystkich. Poruszają się sztywno, po nędznie wyrenderowanych i tchących zapachem plastiku dekoracjach, z godnością steranego nieżyciem zombie. Wystrzelawszy ich, przenosisz się z grą do kolejnego pomieszczenia, gdzie znów musisz odstrzelić kilku natrętów... i tak dalej. To już właściwie wszystkie atrakcje, jakie ofiaruje Ci ten program. Nie licząc naprawdę niezłych wymagań sprzętowych. I nie sugerujcie się stopką - tak naprawdę to Celeron, 64 MB + dopałka to rozsądne - realne - minimum! Choć naprawdę nie wiem, gdzie to wszystko się podziewa, bo taka gierka powinna chodzić płynnie już na 486-66 z 8 MB Ram i SVGA 1 MB.

Pomieszczenia, po których się poruszamy, wyglądają jak projekty domów z programów typu "Mały architekt". Sterylne, schematyczne i nudne, jak sen przedsiębiorcy pogrzebowego. Dynamizm animacji jest porównywalny z maluchem, poruszającym się po autostradzie, na której rozbiła się właśnie cysterna z 10.000 litrów kleju SuperGlue. Jedynie, co w tej grze nie budzi grymasu odrazy, to muzyczka, ale po kilkunastu minutach wysłuchiwania tego samego motywu, zaczynasz miewać mordercze myśli, nawet jeśli od urodzenia byłeś pacyfistą.

Wypuszczanie czegoś takiego w roku 2000 to hańba i wstyd. W zasadzie można by sobie darować recenzję, ale trzeba jakoś ostrzec ludzi. Chłopaki! Z tą grą można zrobić jedno - przystawić poziomo krążek CD autorom do gęby i wbić im go w nią silnym uderzeniem dłoni.

PS Jeśli na jakimś screenie zobaczycie celownik na tle białego kwadracika, to informuję, że w grze takowego (kwadracika) nie ma - przekłamanie pojawia się w momencie ściągania obrazka.Co nie zmienia faktu, że Desperados to i tak największy badziew, jaki widziałem w ciągu ostatniego roku. A może i życia. □

Ocena: 1

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Rise

Dystrybutor: Rise

Internet: http://www.rise.com

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- Muzyki da się słuchać przez czas jakiś

Minusy:
- Wszystko poza muzyką

Croc 2

Po premierze Raymana 2: The Great Escape wszystkie inne platformówki zblakły i poszarzały. Nawet przebojowy Gex: Enter the Gecko zwolnił etat i udał się do "domu pogodnej starości", by w ciszy i zapomnieniu dożyć swych dni. W czasie, gdy ostatnie tytuły wylatują poza nawias, pojawił się kolejny sequel b. dobrej gry, który być może zrzuci lidera z piedestału.

Czarny lwan

Wszystko miało się zmienić, dzięki nowemu obliczu Croca, małego krokodylka, którego poznaliśmy przy okazji Croc: Legends of the Gobbos. Przypomnę pokrótce, że Croc jako dzidziuś został znaleziony przez Gobbosów (małe, śmieszne futrzaki przypominające z wyglądu pompon z dziecięcej czapki). Gobbosy zaopiekowały się maleństwem, które wyrosło na wesołego i pogodnego krokodylka. Gracz pojawia się w chwili, gdy Crocowi przyszło się zmierzyć z groźnym Baronem Dante (który porwał Króla Rufusa) i jego sługami, stworzonymi dzięki złej magii. Ostatecznie wszystko skończyło się dobrze, dobro zwyciężyło, a ja tam miód i piwo piłem. Hmm... to chyba z innej bajki.

Croc 1 zachwycał przede wszystkim wyjątkową, fantazyjną i bajkową oprawą graficzną, która wspaniale współgrała z dobrze zaprezentowanymi bohaterami i interesującym scenariuszem. Odbiorcą gierki miały być przede wszystkim dzieci i wydaje się, że Croc 1 świetnie utrafił w ich gusta.

Croc 2 to oczywiście rozwinięcie pierwotnego pomysłu. Mały krokodylek ponownie wpadnie w tarapaty i to my będziemy musieli mu pomóc. W story wykorzystano wątek z pierwszej części. Jak pamiętamy, Croc pojawił się właściwie znikąd, a dokładniej mówiąc, pojawił się już jako bobasek, który dryfował w kołysce na rzece. Okazuje się, że to nie wyrodni rodzice wpakowali go do kartonu i spuścili z wodą. W Croc2 nasz bohater znajduje na plaży butelkę, a w niej list. Ktoś prosi o wszelkie informacje o miejscu pobytu małego krokodylka; wzrost niewielki, ogon zielony, oczy czarne, włosów brak, ubrany był w pieluchę i w wiklinowy koszyk; na znalazcę czeka nagroda. Croc błyskawicznie wykombinował, że chodzi o niego, a butelka niechybnie pochodzi z wyspy, którą widać nawet z wybrzeża Gobbosów. Niewiele myśląc, wyrusza na wyprawę.

Czy to pułapka zgotowana przez Barona Dante, a może Croc naprawdę znajdzie swoich rodziców? Każdy, kto ogląda argentyńsko-kolumbijskie seriale, wie, że te pytania nie mogą pozostać bez odpowiedzi.

Już w pierwszym odcinku okaże się, że Croc potrafi mówić! Krokodylek trafia do wioski Gobbosów i musi tam wykonać różne zadania, co pozwoli mu wędrować dalej w głąb wyspy. Każdy napotkany Gobbos ma jednak coś do powiedzenia. Możecie się temu paplaniu przysłuchiwać, ale zrozumieć łatwiej by już było chrząkania morskich świnek. Kwestie wypowiadane przez bohaterów pojawiają się jednak jako tekst i dzięki temu dowiemy się właśnie, że ktoś ukradł Birdie - wioskową maskotkę, lub że musisz wygrać w wyścigach motorówek. Każde zadanie jest inne, każde odmienne i równie ciekawe. Lokacje, tak jak poprzednio, zawierają masę różnych niespodzianek i pomysłowych przeszkód. Miłą odmianą jest to, że areny są znacznie większe, chociaż, jeżeli chodzi o ich jakość graficzną, to nie ma tu wie-

lu nowości. Pełno tu dziwnych miejsc, w których trzeba skakać, łapać się lin, balansować na wąskich kładkach, wisieć na rękach (ups! łapach). Są to standardowe przeszkody, jakie napotkaliśmy poprzednio i które są nieodłącznym elementem każdej platformówki.

W Croc 2 pojawia się jednak znacznie więcej atrakcji. Po pierwsze: zbieranie kryształów stało się bardziej opłacalne. Teraz możemy za nie kupić krokodylkowi jakiś fajny gadget (power-up). Po zakończeniu danego levelu wystarczy odwiedzić chatkę Pete, by dostać extra live czy też bonusową umiejętność w rodzaju Gummi Saver jumps. Niestety, nie ma na składzie pifka ;-). W trakcie gry pojawiają się zadania, których dotychczas Croc nigdy by się nie podjął. Możemy np. ścigać się łodziami motorowymi, pędzić przez podziemne korytarze wózkiem górniczym, wciskać gaz do dechy w sportowym samochodziku, czy też latać balonem, lotnią, a nawet samolotem! Takie przerywniki pomiędzy zwiedzaniem kolejnych komnat to doskonały pomysł, dzięki któremu zabawa staje się znacznie bardziej atrakcyjniejsza.

Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie

Croc
Osierocony gad i bohater Gobbosów. O jego doskonałym, śnieżnobiałym, jedynym zębie rozprawiają dentyści na całym świecie. Croc ma również największą w Królestwie Gobbo kolekcję pudełek po zabawkach Star Wars. Teraz już wiesz, gdzie są te wszystkie kryształy!

King Gobbo
Przywódca i lider Sailor Gobbosów - lubi proste i niewyszukane życie. Uwielbia łowić ryby i zawsze wypuszcza je z powrotem, chociaż najpierw daje im całusa.

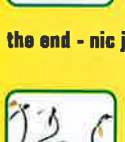
Inca Gobbo
Najstarszy i najmądrzejszy z plemienia Inca Gobbos. Gdyby nie jego wiedza i wynalazki, Gobbosy nadal nie miałyby nic lepszego do roboty, niż leżeć cały dzień na słoneczku i zajadać się lodami (do czego prawdę mówiąc nieco tęsknią).

Cannon Boat Keith
Ten straszny pirat znany z imienia jako King Cannon Boat Keith jest jednym z najzacieklejszych wrogów Gobbosów. Od czasu, gdy stracił nogę i rękę podczas pielenia ogródka, w głowie kołaczą mu się tylko dwie myśli: "wyrywać i skręcać!"

Swap Meet Pete
Lokalny handlowiec, który wie wszystko o puszczaniu klientów z torbami. W swoim małym kramiku ma wiele niezwykle przydatnych drobiazgów i mikstur. Jak dotąd wciąż nie wiadomo, co Swap Meet Pete nosi pod płaszczem.

Sailor Gobbo
Ci weseli kolesie żyją na wybrzeżu ogromnego kontynentu. Udało im się stworzyć najbardziej nieudaną i beznadziejną marynarkę w historii planety. Głównym powodem tego stanu jest to, że Gobbosy nie znoszą być mokre, a od odrobiny wilgoci kręci im się w głowie i dostają choroby morskiej.

Seveena the Squid
Ten potwór z głębin ma obsesję na punkcie imbirowej wody sodowej. Sailor Gobbosy ciężko i długo pracowały, by wybudować fortyfikacje, które ochronią ich zapasy. Kiedy jednak Soveena łaknie imbirowej wody sodowej to koniec, kropka, finał, the end - nic jej nie powstrzyma (no może tylko Croc).



Venus Fly Von-Trap
Ta monstrualna zmutanciała roślina zarośnięta gorzej niż męska pacha, to ulubieniec Barona Dante. Kiedy Venus zżarła już wszystko włącznie z meblami z zamku Dante, ten postanowił wysłać ją w prezencie do krainy Gobbosów (żeby miała co jeść).

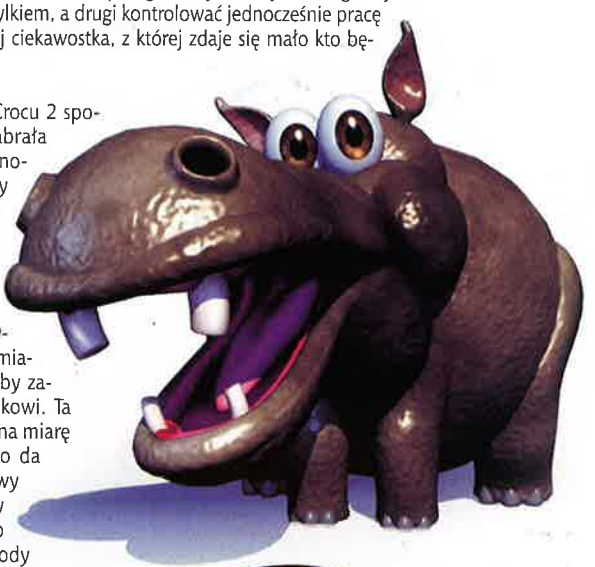
Właściwie nie ma co już nawet wspominać o lawie, wodzie i jeziorach ognia, bo te "naturalne" zjawiska towarzyszą Crocowi na każdym kroku. Warto jednak nadmienić, że małe Gobbosy mogą coś więcej, niż tylko wytrzeszczać oczy. Poprzednio ich rola była raczej symboliczna, za to teraz Croc może niekiedy zabrać ze sobą małego futrzaka. W niektórych miejscach Gobbo staje się nieocenioną pomocą. Nikt inny nie dostanie się np. na wysoką półkę, gdzie Dante zostawił skrzynię pełną złota. Forsa zawsze się przyda, więc warto dźwigać Gobbo. Kłopot tylko z tym, że nie możemy sami wysłać malucha, aby nadstawiał za Croca karku. W pewnych miejscach Gobbo sam, nieproszony, wyskakuje z plecaka niczym Filip z konopi.

Dwa słówka o prawdziwym Crocu

Krokodyle (Crocodylia), gady z rzędu obejmującego 3 rodziny: aligatory, gawiale oraz krokodyle właściwe (Crocodylidae). Są jedynymi żyjącymi współcześnie przedstawicielami gadów naczelnych, zaliczanymi do podrzędu Eusuchia. Znanych jest 22 współcześnie żyjących gatunków krokodyli, tworzących ok. 38 lokalnych podgatunków.

W sumie Croc natknie się na swej drodze na cztery plemiona Gobbosów plus sekretna wioska, którą można ujrzeć, o ile wykonasz wszystkie poprzednie zadania. Każda wioska to inna aura, wygląd i klimacik scenerii (zima, lato, kraina wulkanów), a także odmienni przeciwnicy (w sumie około 30 postaci). To również odmienni bossowie, których w grze mamy siedmiu. Żaden z szefów nie został skopiowany z poprzedniej gry (oczywiście oprócz Barona Dante). Wszyscy są zupełnie nowi, lakier jeszcze nie zdążył na nich wyschnąć. W Croc 1 bossowie byli o tyle trudni do zabicia, że należało znaleźć odmienny sposób na pokonanie każdego z nich. W Croc2 zabijamy ich jedną metodą, chociaż wykorzystujemy do tego celu różne przedmioty. Soveene the Squid, wielką ośmiornicę, będzie trzeba załatwić paczkami z TNT. Gdzie indziej posłużymy się w ten sam sposób wiadrami z wodą, czy też bryłami lodu. Metoda jest prosta. By wygrać, musimy trzykrotnie wcelować bagażem w potwora (który zazwyczaj rzuca w Croca jakimiś przedmiotami).

Croc 2 ofiaruje odbiorcy wszystko to, co podobało mu się poprzednio. Mimo że wygląd giery nie uległ większym zmianom, wprowadzone poprawki i nowe pomysły są na tyle konkretne, że gra się inaczej i jest to zmiana na plus. Z nowinek technicznych nie można zapomnieć o Omni-Play systemie, który umożliwia grę w Croca dwóm osobom jednocześnie. Zabawa polega na tym, że jeden z graczy może np. kierować krokodylkiem, a drugi kontrolować jednocześnie pracę kamer. Jest to jednak raczej ciekawostka, z której zdaje się mało kto będzie korzystał.



Linia zmian i ulepszeń w Crocu 2 spowodowała, że gierka nabrała świeżości, zachowując jednocześnie swój niepowtarzalny klimat. Nowe krainy, nowe zadania, ciekawi przeciwnicy i fascynująca przygoda to atuty gry. Specyficzna grafika, pastelowe, cukierkowe kolory to wizytówka Croca i zbyt drastyczne zmiany w tym wypadku mogłyby zaszkodzić małemu krokodylkowi. Ta gra nie będzie przełomem na miarę Raymana 2, ale na pewno da Wam solidną dawkę zabawy i emocji. Croc 2 to udany powrót i, o ile poprzednio spodobały Wam się przygody śmiesznego zwierzaka, na pewno się nie zawiedziecie i tym razem. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Fox Interactive

Dystrybutor:
IPS CD
tel. (022) 642766

Internet:
http://www.foxinteractive.com/

Wymagania:
Win 95/98, Pentium II 266, 32 MB RAM, CD ROM 4x

Akcelerator:
Konieczny

Plusy:
- fajne minigry
- bonusowe levele
- cool bossowie
- dobra muzyczka
- grywalność

Minusy:
- kamera obraca się za wolno
- bez dopalki nie pograsz...

Demo na CD 5/2000

CO DAJE PR

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

ENUMERATA?

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU

Jak zamawiamy prenumeratę:

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15-tego maja, decyduje data stempla pocztowego.
Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r.; z 97 r.; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

CD-ACTION®

W PRENUMERACIE

13 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 12 numerów + = 156 zł *

14 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 6 numerów + = 84 zł *

15 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 3 numery + = 45 zł *

Przypominamy, że w sprzedaży detalicznej CD-Action kosztuje teraz 16 zł 99 gr.

* czyli prenumerata za 144 zł + 12 zł dodatki
* czyli prenumerata za 78 zł + 6 zł dodatki
* czyli prenumerata za 43,50 + 1,50 dodatek

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

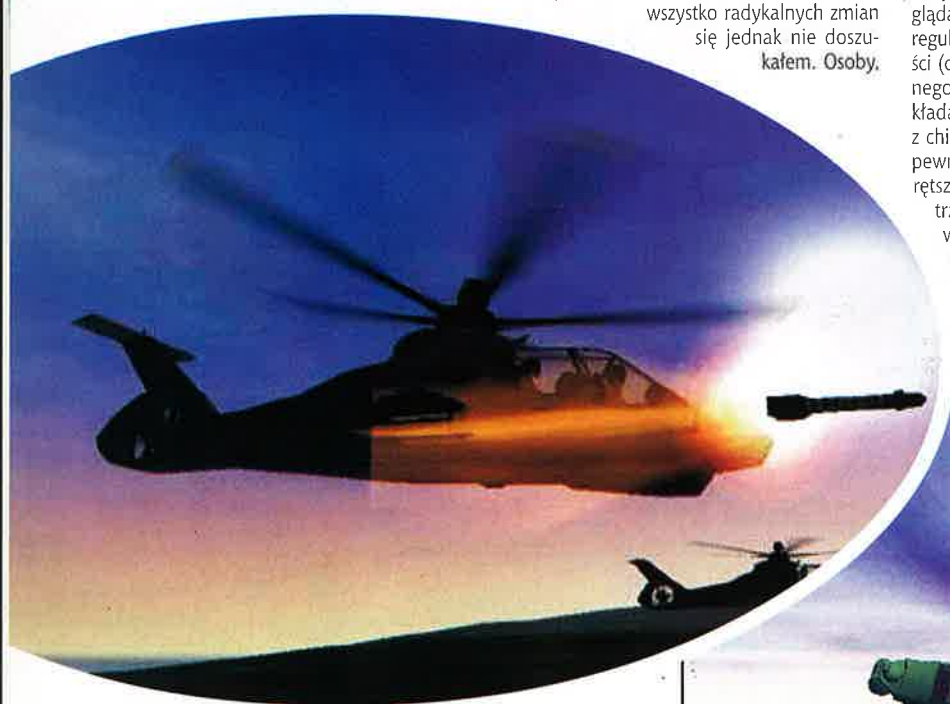
Enemy Engaged:

W chwili, gdy piszę te słowa mija właśnie rok, od kiedy mało znana firma Razorworks wydała Apache/Havoc. Wszyscy, którzy czytali moją recenzję, pamiętają zapewne, jak delektowałem się tą grą. A było czym... A/H pokazał wszystkim konkurencyjnym produkcjom, gdzie raki zimują, po prostu zarządził. Twórcy nie zasypali jednak gruszek w popiele i oto mamy okazję powitać sequela tej doskonałej gry, a mianowicie Commanche vs. Hokum.

Łukasz Bonczol

Początkowo sceptycznie podchodziłem do pomysłu napisania tej recenzji. Tytuł aż za bardzo kojarzył mi się z dziełami Novalogic (Commanche vs. Werewolf). A jak wiadomo, ostatnimi czasy symulatory z tej firmy prezentowały raczej przeciętny poziom (IMHO). Dlatego bardzo ucieszyłem się, gdy spostrzegłem dopisek "Enemy Engaged" przed właściwym tytułem. Od razu uświadomiłem sobie, iż oto mamy do czynienia z narodzinami nowej serii znakomitych symulatorów. Warto nadmienić, że jeżeli posiadasz zainstalowaną na twardzielu poprzednią część, to teraz będziesz mógł sobie polatać wszystkimi czterema śmigłowcami! Niestety, nowe kampanie nie są dodawane do starej części. Mam nadzieję, że w przyszłości i to zostanie nadrobione. Przy instalacji C/H dokonuje uaktualnienia Apache/Havoc do wersji 1,2. Poprawiono w niej szereg bugów i niedociągnięć.

Jeżeli spodziewacie się po Commanche/Hokum cudów, to niestety się zawiedziecie. Gra bazuje na rozwiązaniach znanych z poprzednika. Trochę je jednak uładzono i doszlifowano. Mimo wszystko radykalnych zmian się jednak nie doszukałem. Osoby,



które spędziły nieco czasu z A/H, będą się czuły, jakby miały do czynienia ze starym znajomym. W zasadzie zbędne jest nawet czytanie instrukcji, której całe rozdziały zostały skopiowane z manuala od A/H (nawet na niektórych rysunkach poglądowych jest Apache). Zresztą autorzy nie kryją się z tym i dołączają rozdział informujący nas o zmianach. A zmieniło się zaledwie kilka skrótów klawiszowych (i doszła oczywiście garstka nowych).

Także model lotu nie stanowi żadnej rewolucji. Po prostu nie wiele dało się już ulepszyć. Przypomnijmy, że latanie może sprawić nowicjuszowi wiele problemów, ale wyjadacz zrobi ze swoją maszyną absolutnie wszystko. Beczka, czy pętla nie stanowi problemu. Trzeba tylko pamiętać, aby w miarę szybko ustawić maszynę z powrotem wirnikiem ku górze... Oczywiście dobry drążek i przepustnica okażą się tutaj na wagę złota. Każda z maszyn odmiennie reaguje na stery, ma swoją charakterystyczną bezwładność. Przyczepić można by się do działania orczyka w Hokumie (oczywiście sterowałem za pomocą klawiatury, nie wiem, jak się będą miały sprawy po zastosowaniu specjalnego kontrolera). Jak powszechnie wiadomo, system dwurotorowy współosiowy zapewnia maszynie niespotykaną manewrowość w płaszczyźnie poziomej. Ka-52 jest pod tym względem tak zwrotny, że zrezygnowano z montowania na nim działka w ruchomej wieżyczce (działko jest ruchome, ale jego możliwości obrotu na boki są mizerne). Prawie nieruchome działko obraca się razem z maszyną. Wprawny pilot może jednak osiągnąć podobne rezultaty, jak stosujący skomplikowane nahełmowe systemy celownicze pilot Apache.

Tylko trochę ulepszony engine graficzny nie zrobi już piorunującego wrażenia na kimś, kto grał w poprzednią część. Nadal jednak pozostaje arcydziełem i należy do ścisłej czołówki. Przede wszystkim poprawiono efekty świetlne i atmosferyczne, dzięki czemu środowisko jest jeszcze bardziej sugestywne (a zachód słońca wygląda jak na pocztówce). Dwuwymiarowe kokpity odeszły w zapomnienie. Teraz wszystko zobrazowano w pełnym trójwymiarze. Kiedy lecimy Hokumem, możemy sobie pooglądać nawet postać drugiego pilota (bo siedzą oni obok siebie, jak w samochodzie). I nie jest to bynajmniej manekin, lecz całkiem jurny koleś. Cały czas się rozgląda, sprawdza wskazania przyrządów pokładowych, coś tam przełącza i reguluje. W stosownym menu znalazła się także opcja zmiany rozdzielczości (choć zapewniam, że już 800x600 wymaga bardzo, ale to bardzo mocnego sprzętu). Jak pamiętamy, rok temu wymagania Apache/Havoc rozkładały na łopatki posiadaczy najlepszych nawet komputerów. Dziś karty z chipsetem TNT2 i 32 megabajtami pamięci (lub podobnie wydajne) zapewniają spory komfort grania. Animacja nie zwalnia nawet w tych "gorętszych" momentach. Teren jest zdecydowanie lepiej ukształtowany. A trzeba zaznaczyć, że już Apache/Havoc zapierał pod tym względem dech w piersiach. To, co widać na ekranie, można porównać do obrazu generowanego przez engine voxel space 2. Tyle że dzieło Novalogic cechowała niemiłosierna pikseloza. Commanche/Hokum oferuje nam za to płynnie pofalowany (bez żadnych rażących wektorów), a przy tym wyjątkowo ostry krajobraz.

Commanche vs. Hokum

Zniknęły znane z pierwszej części nienaturalne skupiska byle jak poustawianych pojazdów. Popracowano także nad ich przemieszczaniem się. Teraz wszystko rusza się perfekcyjnie i nie zobaczyłem już żadnych ciężarówek "wbitych" w górskie zbocze.

Wielu graczy miało problemy z ukończeniem kampanii w A/H. Było to efektem nie do końca przemyślanego systemu sterowania. Teraz wszystko uległo zmianie. Przede wszystkim klockowata mapa została zastąpiona nową, niepomiernie bardziej czytelną. Obok mapy umiejscowiono pomocny i intuicyjny w zastosowaniu pasek narzędziowy. Specjalne animacje (zwykłe wybuszki, czy migotanie - ale można było o tym pomyśleć już wcześniej) nie pozostawiają wątpliwości, kto z kim i gdzie walczy. Jeden rzut oka pozwala na zorientowanie się, gdzie ma miejsce największa zadyma. Dostępny jest także widok 3D dowolnej jednostki. Rozwiązanie to przywodzi na myśl chociażby F-22 Total Air War ze stajni DID.

Cele kampanii, niegdyś mgliście sprecyzowane za pomocą sektorów, są teraz wyraźnie określone. Także stosunek sił obrazuje nowa, szczegółowa statystyka (osobno samoloty, śmigłowce, czołgi itp.). Nawiasem mówiąc, takie potraktowanie rzeczy kłóci się z realizmem, bo w rzeczywistości rzadko się zdarza, aby któraś ze stron znała dokładnie zasoby przeciwnika.

Na mój gust poprawiono także algorytmy, sterujące zachowaniem się przeciwnika. Przyznam, że w A/H komputer działał niekiedy nieco chaotycznie.

Dwie, z trzech nowych kampanii toczą się w rejonach pustynnych. W pierwszej operacji uczestniczymy w konflikcie Jemenu z Arabią Saudyjską, starając się wywalczyć roponośny skrawek pustyni. Druga kampania przenosi nas niedaleko, bo do Libanu. Jest on schronieniem dla wszelkiej maści islamskich terrorystów, popieranych cichcem przez Syrię. Kiedy w Baltimore przeprowadzony zostaje udany zamach bombowy z użyciem broni nuklearnej, terroryści stwarzają zagrożenie dla bezpieczeństwa Stanów Zjednoczonych. Do wybrzeży Libanu wysłana zostaje szósta flota, mająca za zadanie przeprowadzenie "chirurgicznych" uderzeń w bazy terrorystów. Jednak powodzenie operacji "pustynna burza" sprawiło, że amerykańska generalicja za bardzo uwierzyła w skuteczność precyzyjnych bombardowań. Rozpoczyna się krwawa jatka. USA nie może się wycofać z tej zadymy, bo to oznaczałoby przyznanie się do słabości, ugodziłoby w prestiż supermocarstwa, oraz wzmocniło terrorystów.

Trzecim teatrem wojennym jest Tajwan, na którym dopiero co odbyły się wybory parlamentarne. Ich wynik jest wielce niewygodny dla Chin, które, pod przykrywką manewrów, przygotowują inwazję. Udaje się im zdobyć spory przyczółek w północnej części wyspy. Tak się jednak składa, że ONZ nie zamierza tolerować chińskiej agresji. Tajwan posiada także gwarancje bezpieczeństwa ze strony USA. Czy muszę pisać, co to oznacza...

Boeing Sikorsky RAH-66 Commanche

Maszyna ta jest częściowo owocem programu badawczego LHX (Light Helicopter Experimental - lekki, eksperymentalny śmigłowiec). Częściowo, bo duża część rozwiązań została skopiowana ze starego AH-64 Longbow. Pod względem konstrukcyjnym RAH-66 jest typowym amerykańskim śmigłowcem bojowym. To znaczy, że posiada dwuosobową załogę i kokpit w systemie "tandem", tradycyjny rotor umiejscowiony na końcu belki ogonowej, oraz działko w obrotowej wieżyczce umieszczonej w przedniej części kadłuba. Ten ostatni ma bardzo charakterystyczny kształt, który utrudnia wykrycie maszyny przy pomocy radaru. Oczywiście, materiały użyte do jego produkcji pochłaniają lub rozpraszają większość fal radiowych. Aby zmniejszyć profil radarowy, uzbrojenie śmigłowca umieszczono w specjalnej komorze u spodu kadłuba, której wrota służą po otwarciu za pylony. Można na nich podwiesić sześć rakiet Hellfire. Takie rozwiązanie zapewnia raczej niewielką siłę ognia, a co za tym idzie determinuje zastosowanie (śmigłowiec zwiadowczy - wyraźnie wskazuje na to także budowa owiewki kabiny, zapewniająca znakomitą widoczność). W sytuacjach nadzwyczajnych możliwe jest zamontowanie dodatkowego uzbrojenia na przyczepianych skrzydłach, niestety drastycznie zwiększa to profil radarowy maszyny. Uzbrojenie stałe składa się z trójlufowego działka kal. 20mm, umieszczonego w ruchomej wieżyczce.

Commanche posiada pięciołopatowy, bezłożyskowy, kompozytowy wirnik główny. Co ciekawe, przy zredukowanych obrotach może on pracować w "cichym" trybie. Pozwala to na znaczne zmniejszenie hałasu wydawanego przez maszynę. Niestety, odbywa się to kosztem właściwości lotnych.

"Oczy" załogi stanowi umieszczony w nosie system FLIR drugiej generacji (większa rozdzielczość i pole obserwacji niż w Apache) oraz radar masztowy, także drugiej generacji (przewiduje się zastosowanie go u 1/3 floty). Nie muszę chyba wspominać o systemie IHDSS, który pozwala pilotowi na celowanie przy pomocy ruchów głowy (działko celuje tam, gdzie patrzy pilot). Całości dopełnia zaawansowany komputer, który może samodzielnie dokonać identyfikacji celu (np. odróżnia T-80 od Abramsa). Dodatkowo śmigłowiec może być włączony do sieci (taki taktyczny Internet), umożliwiającej dowodzenie, koordynację działań i przesłanie informacji pomiędzy śmigłowcami, wojskami naziemnymi, AWACS, JSTARS itp.

Pierwszy egzemplarz RAH-66 wzleciał w powietrze w styczniu 1996 r. Jest to pierwszy śmigłowiec, wykonany w technologii "stealth". Jak na broń XXI wieku przystało, Commanche jest oczywiście bardzo drogi. Dlatego wprowadzanie go do służby z pewnością nie będzie przebiegać bez oporów (podobnie jak to jest w przypadku F-22).

W trakcie kampanii natknąłem się na kilka nowych typów misji, nadających rozgrywce polotu. Są misje niszczenia okrętów, "kontruderzenia lotnicze" (czyli szybkie rajdy na lotnictwo wroga, które uzupełnia zapasy w przyfrontowych punktach zaopatrzeniowych FARP), oraz misje polegające na wysadzaniu desantu (aby odbił lub naprawił newralgiczne instalacje).

Nowa gra spod znaku "enemy engaged" nie szokuje już tak, jak przed rokiem robił to jej poprzednik. Nawet muza jest teraz spokojniejsza. Mimo ulepszeń i innowacji, miałem wrażenie, jakby mi zaserwowano odgrzewane danie. Nadal denerwują komunikaty wymawiane z fatalnym rosyjskim akcentem (czemu u licha wciąż nie ma oryginalnych?). Tymczasem na rynku, lada chwila, pojawi się Team Aligator. Kto wie, czy nie będzie on bar-

dziej kuszącą propozycją? Commanche vs. Hokum dostaje w pełni zasłużoną ósemkę, bo jest naprawdę doskonałym symulatorem. Osoby, które nie widziały jeszcze na oczy jego wielkiego poprzednika, będą zachwycone. Co by jednak nie mówić, osobiście uważam, że lekki i delikatny Commanche to nie to samo, co stary dobry (ciężki i opancerzony) Apache...(na temat gustu podobno się nie dyskutuje) Hokum wprawdzie jest w porządku, ale na tym polu ostatnie słowo należy jeszcze do Team Aligator.

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Razorworks Empire
Dystrybutor: Mirage tel.(022) 616 1551
Internet: http://www.razorworks.com
Wymagania: P2 266, 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX, CD x 6
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- Piękna, poprawiona grafika.
- Dwie maszyny do wyboru, w tym Hokum.
- Współdziała z poprzednikiem.
- Sensowniejsze i łatwiejsze w obsłudze kampanie.
- Wciągająca.

Minusy:
- Ale to już było...
- Nadal słabsze komputery nie dają rady

Kamow KA-52 Hokum B "Aligator"

Prace nad Hokumem rozpoczęto w 1977 r. Początkowo stworzono jednomiejscowego Ka-50, w którym zastosowano skomplikowane systemy elektroniczne, mające "odciążyć" pilota. Później powstała dwumiejscowa (piloci siedzą obok siebie, jak w samochodzie) wersja KA-52 Aligator.

Tworzenie śmigłowców w systemie dwuwirnikowym, współosiowym jest już znakiem rozpoznawczym Kamowa, jego wizytówką. Praktycznie żadne biuro konstruktorskie na świecie nie ma w tej dziedzinie takiego doświadczenia. Zachodni konstruktorzy napotkali szereg trudności w budowie tym podobnych śmigłowców, szybko więc zarzucili prace i skupili się na doskonaleniu rozwiązania klasycznego. Kamow, tworząc śmigłowce o dwóch przeciwbieżnych rotorach, uświadomił światu druzgocącą przewagę takiego rozwiązania. Umożliwiło ono znaczne skrócenie maszyny, oraz ułatwiło pracę obsłudze naziemnej. Zbędny okazał się wał ogonowy i skrzynia biegów, cała moc z obydwu silników przekazywana jest prosto do głównych rotorów. To z kolei wpłynęło na zwiększenie udźwigu i zwiększenie opancerzenia. Brak wrażliwej na ostrzał belki ogonowej znacznie zwiększył żywotność śmigłowca. Hokum jest mniej podatny na podmuchy wiatru (może latać w każdych warunkach pogodowych), oraz zabójczo zwrotny. Nagła redukcja obrotów któregoś z wirników, pozwala na wykonywanie niemal niemożliwych manewrów w płaszczyźnie poziomej. Dlatego też możliwe stało się zamontowanie niemal nieruchomego w tej płaszczyźnie działka. Wprawny pilot będzie nim operował równie sprawnie, jak załoga np. Apache. Takie "toporne" na pozór rozwiązanie doskonale sprawdza się jednak w ogniu walki (bo nie jest zależne od wielu skomplikowanych, podatnych na uszkodzenia systemów elektronicznych i hydraulicznych).

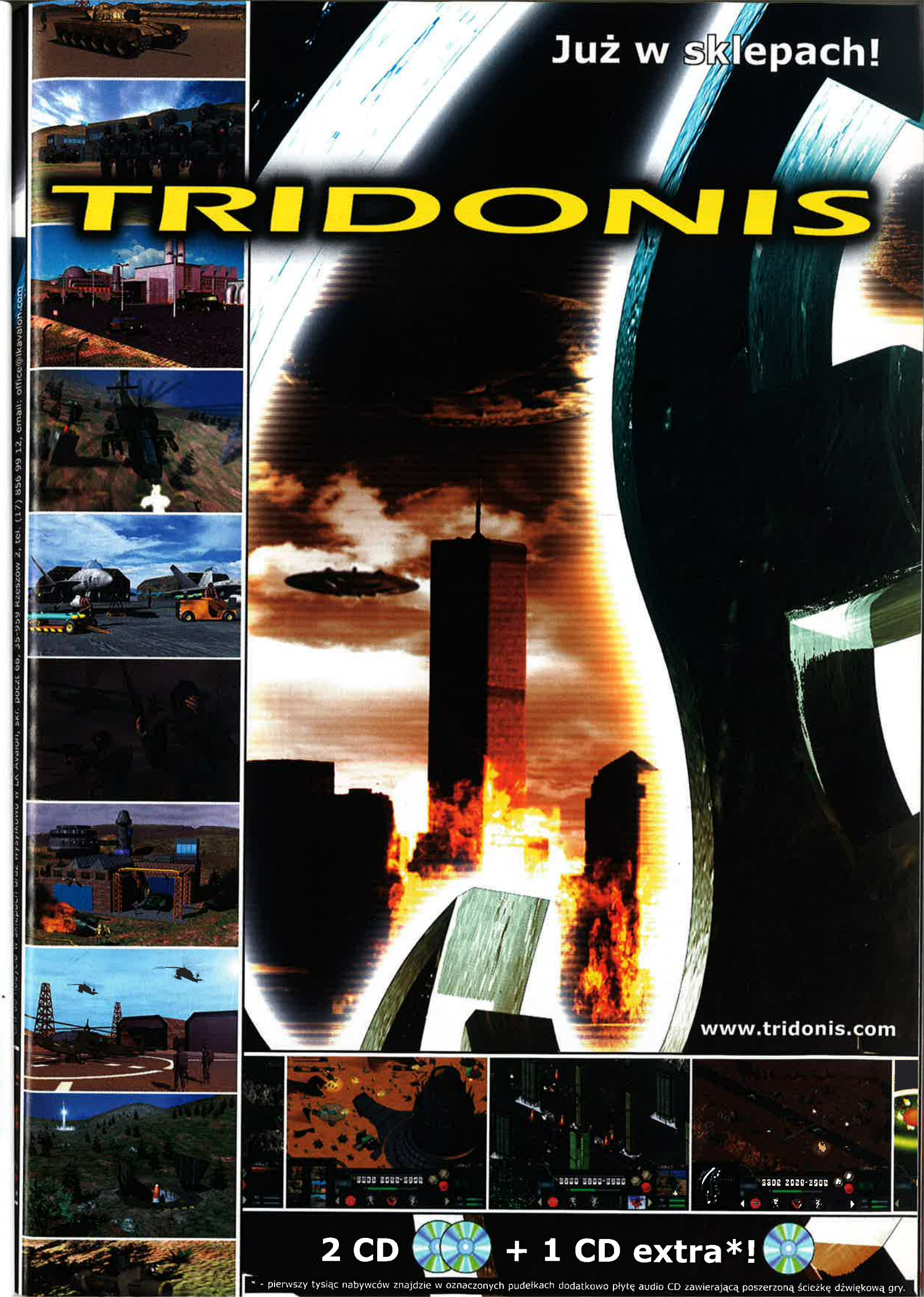
Skoro już jesteśmy przy odporności na uszkodzenia, to konstrukcja Kamowa wytrzymuje wielokrotne trafienia pociskami kalibru do 23 mm. Dopiero większe pociski mogą poważnie jej zagrozić. Umieszczone z dwu stron kadłuba (aby nie zniszczyć obu jednocześnie) silniki mogą pracować przez 30 min. przy zupełnym braku oleju!!! To jeszcze nie koniec rewelacji. Załoga jest chroniona od spodu i z boków dwuwarstwowym pancerzem o wadze 300 kg! Ka-50 był pierwszym na świecie śmigłowcem, w którym zastosowano wyrzucany fotel pilota.

Awionika i uzbrojenie KA-52 ani na krok nie ustępuje zachodnim konkurentom. Kamow posiada odpowiedniki zachodnich systemów LLLTV, PNVS, FLIR. Wszelkie niezbędne dane są wyświetlane na czterech kolorowych wyświetlaczach wielofunkcyjnych produkcji Francuskiej - po dwa na każdego członka załogi (to rewolucja, jeżeli idzie o rosyjskie maszyny, których podstawowym wyposażeniem były dotąd "zwykłe" przyrządy). W nawigacji pomaga GPS, współpracujący z rosyjskimi satelitami GLOSNASS i NAVSTAR. Z co bardziej "smakowitego" uzbrojenia, nie wypada nie wymienić działka kal. 30 mm, zaprojektowanego pierwotnie dla BMP. Mamy też do dyspozycji supernowoczesne, kierowane laserem rakiety przeciwpancerne AT-9 Whirlwind, zdolne do przebicia płyty pancernej o grubości 900 mm (i to przy zastosowaniu pancerza reaktywnego!).

Niestety, kluczowy kontrakt na dostawy dla armii wygrał Mill (zadecydowały względy polityczne, a nie zdroworozsądkowe). Ale i tak Ka-50 był "tajną bronią" Rosjan. Chociaż zachód wiedział o jego istnieniu od '82 r., to pierwsze oficjalne zdjęcia opublikowano dopiero w '92 r. (wcześniej dysponowano jedynie artystycznymi rysunkami poglądowymi).

Nie ma co się dalej rozpisywać. Każdy już się zapewne zorientował, że ma do czynienia z szalenie niebezpieczną maszyną. Niech was nie zwiedzie jego pokraczny wygląd! Macie przed sobą śmigłowiec zabójczo uzbrojony i opancerzony, zdolny do działania w dzień i w nocy, w każdych warunkach atmosferycznych, niesamowicie zwrotny, a na dodatek zadziwiająco prosty w prowadzeniu.

PS Ostatnio symulatory uświadamiają nam, że we współczesnym (takim, który może wybuchnąć w każdej chwili) konflikcie uczestniczyć będą całe tabuny Commanche, Hokumów, F-22 itp. To piękne, ale niestety nieprawdziwe. Po ustaniu zimnej wojny mocarstwa znacznie zredukowały wydatki na obronę. W związku z tym nie ma pieniędzy na wprowadzanie tych supernowoczesnych maszyn do służby... Ale kto by się tam zastanawiał. □


Już w sklepach!
TRIDONIS
www.tridonis.com
2 CD + 1 CD extra*!
* - pierwszy tysiąc nabywców znajdzie w oznaczonych pudełkach dodatkowo płytę audio CD zawierającą poszerzoną ścieżkę dźwiękową gry.

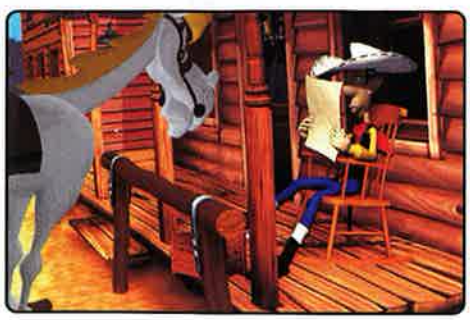
Lucky Luke on Dalton's Trail

Bywa tak, że człek niekiedy po uruchomieniu jakiejś gry robi minę, jak krowa, której boks opuszcza inseminator - "Czy to już wszystko?". Rzadko mi się to zdarza, bo z reguły wiem, czego mam się spodziewać, Infogrames to firma, którą znam ze znakomitych produktów, a słynnego Pancernika Tatou pamiętam z gry "North & Suoth" - kto wie, o co chodzi, "Ten jest z ojczyzny mojej"..., ale tym razem mnie dostali...

Anakha S.I.

Polacy po raz pierwszy ujrzeli dzielnego kowboja Lucky Luke'a w roku chyba 1962, na łamach tygodnika "Na przełaj" w historyjce obrazkowej pt. "Eliksir Doktora Doxeya". Trzeba wam wiedzieć, że w tych zamierzchłych czasach komiksy były w czasopismach rzadsze, niż włosy na dyni, a poziom rodzimych, prezentowanych przez niejakiego Papcia Chmiela na łamach czasopisma "Świat Młodych", był taki, że szkoda mówić. Pojawienie się porządnie rysowanego komiksu było dla wielu objawieniem. Może nie uwierzycie, ale dla wielu młodych ludzi w tamtych czasach komiks Morrisa i Goscinny'ego był źródłem rzetelnej wiedzy o Dzikim Zachodzie, a to dlatego, że autor scenariusza podpierał go doskonałą znajomością realiów i gdyby kto zechciał, mógłby się uczyć z tych albumów historii rozwoju amerykańskiego Zachodu. Komiksy o przygodach dzielnego kowboja i jego konia wypełniały ostatnie strony "Na przełaj" przez kilka lat i chyba wszyscy od tych właśnie stron zaczynali lekturę czasopisma. Lucky Luke powoli (ale nieubłaganie, w miarę ukazywania się kolejnych albumów) zdobywał coraz większą popularność, aż pojawił się na ekranie - najpierw w postaci pełnometrażowego filmu rysunkowego z Francji, potem w postaci serii półgodzinnych odcinków będących w zasadzie ekranizacją kolejnych albumów, na koniec zaś pojawił się w serialu, w którym w rolę bohatera wcielił się silnie już potrącony przez nieubłagany Dyliżans Czasu włoski aktor, o angielskim pseudonimie, Terrence Hill. W tej sytuacji pojawienie się gry komputerowej z Lucky Lukiem w roli głównej było tylko kwestią czasu.

Przeciwnikami komiksowego przebojowca Lucky Luke'a są w niej bracia Daltonowie - którzy tak naprawdę wcale nie byli gromadką sympatycznych nieudaczników - takimi zrobił ich Rene Gościnny, autor scenariusza. W rzeczywistości były to ponure typy, pozbawione zupełnie poczucia przyzwoitości, a ich krewniak, Cole Younger, był jednym z najokrutniejszych drani, jacy kiedykolwiek grasowali po Zachodzie. Z więzienia federalnego w Yuma, skąd na początku gry uciekają Daltonowie, w istocie nikt nigdy nie uciekł. (Jak określił to jeden z "pensjonariuszy" - najpiękniejsze miejsce pod słońcem, pod warunkiem, że jest się skorpionem").



Ale na potrzeby gry...

Daltonowie z charakterystycznym dla nich taktem uciekają z więzienia, zaś wierny koń Lucky Luke'a ofiarnie go o tym powiadamia, okazując się przy tym wandalem, zrywającym ogłoszenia powszechne. Na Luke'u nowiny te nie robią wrażenia, gdyż nie wyciągają z jego otworu gębowego (leniwie żującego trawę na modłę teksańczyków) nawet pospolitego "oh, shit", tylko westchnienie z politowaniem. Optymizm Luke'a jest uzasadniony - nie jego, ale twoja głowa w tym, aby jego wiary we własne siły nie nadwerężyć. Poza tym o wprowadzeniu do gry można wspomnieć jeszcze tyle, że po jego obejrzeniu ma się to zabawne wrażenie, że jego reżyser do tej pory kręcił filmy komediowe dla motorycznie aktywnych inaczej.

Od tej chwili gra jest Twoja. Od razu trzeba ci powiedzieć, że twórcy przewidzieli dla ciebie wyjątkowo oryginalne rozwiązanie sterowania ruchami bohatera. Konkretniej, nie możesz sam zdefiniować klawiszy. Dostajesz wprawdzie po trzy zestawy przycisków - i dla tych, którzy w ... eee... głowę wolą się drapać prawą dłonią, i... eee... vice versa. Ale powiem wam tyle, że dziwne łapy musieli mieć ci twórcy.

Po uporaniu się z interfejsem i opanowaniu tak trywialnej czynności, jak chodzenie, zaczynasz podziwiać widoki. I tu kolejny problem. Niby grafika ma kilka planów, ale wszystko razem wygląda jakoś drętwo. Może to dlatego, że wszystko jest przedstawione w niezbyt dziś impnującym trybie rozdzielczości 640x480. Wierzyć się nie chce, że gra została opracowana na podstawie jednego z ładniej rysowanych swego czasu komiksów...

Lekko się potykając - bo od interfejsu można dostać rozbieżnego zeza - oraz odbierając ścieżki audio w różnych barwach country, ruszasz naprzód. Okazuje się, że Lucky wdepnął w platformówkę o idealnie przeciętnych regułach. Do twoich zadań należy bieganie, skakanie, zbierania dolców oraz walających się sporadycznie gwiazd szeryfa i lasek (yeah!) dynamitu (buu!..? yeah!). Z ciekawszych elementów scenariusza można jeszcze wymienić unikanie wszelkiego rodzaju pocisków miotanych, na których materię składają się ołów, drewno, TNT oraz dużych ilości porządnej jakości żelaza (jak np. kowadło). W unikaniu wyżej wymienionych pomaga nam stary dobry Luka sześciostrzałowiec. Ponadto, Luke nie lubi iść na łatwiznę. Do ludzi po linii prostej strzela tylko w ostateczności. O wiele bardziej odpowiadają mu strzały złożone, jak np. poprzedzające fatalne trafienie odbicie kuli od rury i oślich zadów.

Czując znużenie strzelaniną, trafiamy do baru, w którym zostajemy urzeczeni rozrywką z rodzaju, jakie poznaliśmy w grach typu Street Fighter - a mianowicie bójką na pięści z kilkoma oprychami, których nieciekawe mordy odbijają się w długim lustrze wiszącym nad barem. Kilkanaście wybitych zębów później czeka nas jeszcze przecząca prawom fizyki przejażdżka po kopalniach wagonikiem, w której to towarzyszył nam będzie wierny czworonożny przyjaciel Lucky Luke'a - pies, co nigdy nie żałuje mu paru pcheł. Jego budząca interesujące skojarzenia mina będzie nas absorbowała tylko do momentu, w którym zobaczymy nadjeżdżającego w innym wagoniku z boku i mającego wyraźną ochotę na czołówę, byka. Z innych interesujących pozycji można by wspomnieć o całkiem zgrabnej strzelance, a la Virtualny Gniot [polski cop].

W sumie da się przełknąć, tylko jakoś nie widzę przy tej grze niewinnego berbecia, a dla bardziej zaawansowanych w cyklu życiowym to umiarkowana kpina. Moje zastrzeżenia są natury zasadniczej - z naprawdę lubianego przeze mnie bohatera zrobiono jakiegoś półgłówka, ale w końcu nie takie rzeczy przełykaliśmy. Po raz kolejny okazuje się zresztą, że aby zrobić dobrą grę komputerową, nie wystarczy sięgnięcie do starego schematu - trzeba jeszcze mieć pomysł - a tego najwyraźniej zabrakło. □

Ocena: 4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Infogrames
Dystrybutor: Infogrames
Internet: http://www.infogrames.com
Wymagania: P166, 16 Mb, DirectX, Win95/98, CDx4
Akcelerator: nie

Plusy:
- Lucky Luke...
- Nie wymaga myślenia, (co czasem bywa pożyteczne)
- Nieduże wymagania sprzętowe

Minusy:
- Grafika & realizacja
- Interface
- Kiepska grywalność

BUST-A-MOVE 4

Dawno temu za górami, lasami i rzekami, w dalekiej, mroźnej krainie powstała gra... TETRIS. Niby nie było w niej nic ciekawego, ale ludzie potrafili spędzać przy niej długie godziny. Specyficzna mieszanka zręczności i inteligencji, jaką należało wykazać się, grając „w te klocki" przyklejała do ekranów tłumy. BUST-A-MOVE 4 to gra tego samego typu. Takie niby nic, a cieszy.

bedmaT

Cała gra utrzymana jest w tandetnym mangowym stylu. Takie „Sailormuny". Pełno tu kretyńskich dinozaurów, durnych dziewczynek i strasznych stworów, na których widok nawet pięciolatek powie tylko: „gaga". Całość owiana jest tajemniczą fabułą, której nie przytoczę, bo jak o niej myślę, to chce mi się płakać. Chociaż... Było to tak... Straszny stwór przyszedł do dinozaura i mówi „Oddaj mi swoje kulki", „nie, nie oddam" - powiedział dinozaur, „giń" - odparł stwór. I tak w kółko. Występuje tu 10 postaci, podobnych do tych, o których już wspomniałem. Wybór nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, z wyjątkiem animacji podczas grania. Wyświetlana rozdzielczość jest żałośnie niska, a cała otoczka graficzna uboga, żenująca i kiepska. Całość okraszono wesołą, w miarę przyjemną muzyczką.

Zasady gry są proste, jak świński ogon. Trzeba zbijać kulki. Dokładnie i precyzyjnie. Wskazówką, umieszczoną u dołu ekranu, wystrzeliwujemy różnokolorowe kuleczki. Musimy strzelić w taki sposób, aby połączyć ze sobą trzy kulki tego samego koloru. Wtedy idą się one kochać, tak samo jak inne kulki, które były podwieszone pod nimi. Wymaga to dużej precyzji, a także prędkości, dlatego, że grają równocześnie dwie osoby. Ta, która pierwsza strzaska wszystkie kuleczki, wygrywa. Za drugą osobę grać może oczywiście komputer. Jeśli nagromadzimy tyle kulek, że dotrą one do spodu planszy, to koniec.

Tak wyglądają podstawowe zasady gry. Istnieje, oczywiście, kilka odmiennych sposobów rozgrywki. Zmieniają one początkowe ustawienie, czy może zawieszenie kulek na planszy, są w nich trochę inaczej liczone punkty, dostajemy premię za czas, lecz oprócz tego wszystko prezentuje się tak samo. Znacznie lepiej gra się w dwie osoby. Podnosi to walory rozrywkowe gry. Można grać na jednym komputerze lub po kablu. Nie znalazłem możliwości gry przez Internet.

Jak już pewnie niektórzy bardziej wyśmigani zauważyli, giera nosi w tytule niesamowitą liczbę cztery. Tak drodzy państwo to już czwarta odsłona tego „cudu". Poprzednie części widziałem tylko na konsoli i mówiąc szczerze niczym się one zbytnio nie różniły od wersji najnowszej. Wiadomo, że różnice w grafice i temu podobnych gadżetach są, ale co jeszcze? Wprowadzono dwa ciekawe bajery. Coś, co panowie twórcy gry nazywają „burstem". Polega to na tym, że jeśli strącimy kulki, do których podwieszone były innokolorowe kuleczki, to dostajemy (zależnie od trybu gry) albo dodatkowe punkty, albo zaczyna się seria dodatkowych wybuchów, pomagających nam uporać się z planszą. Kolejnym trybem rozgrywki jest tzw „pulley", polegający na tym, że kulki doczepione są do liny, przyczepionej do wielokrążka. W zależności, gdzie jest większa ilość kul, ta strona liny bardziej się obniża. Grać trzeba tak, by kulki znajdowały się w równowadze. I tak dalej.

Oprócz tego do gry dołączony jest edytor, pozwalający samemu budować plansze. Jak dla mnie nie jest to powód do wydania kolejnej części, jednak niektórzy producenci widzą w tym chyba, łatwy sposób na zrobienie niezłej mamony.

Oprócz tego, wydaje mi się, że BUST-A-MOVE 4 jest całkowicie skonwertowany z konsoli. Pamiętam bowiem czasy, gdy mój brat zagrywał się we wcześniejsze części, twierdząc, że jest to rewelacyjna gierka. I owszem, kilka lat temu grało się w to całkiem przyjemnie. Człowiek zasiadał przed ekranem, a tu myk, myk - kilka godzin z głowy. Taki typowy złodziej czasu. Jednak ta czwórka w tytule troszeczkę przeraża. O ile pierwsza część budziła pewne emocje, to czwarta już niesmak. Występuje tu bowiem identyczne zjawisko, jak przy starożytnych Arkanoidach. Te pierwsze naprawdę rządziły, a czy ich kolejne setki klonów ktokolwiek zapamiętał?

Broniąc jednak tego produktu, trzeba zauważyć, że jest on „made in Japan". Ludzie żyjący na tych dalekich wyspach mają specyficzne zachcianki. Będą oni kupowali tę grę tylko dlatego, że występuje w niej ten kretyński różowy dinozaur (jest on bohaterem kilku kreskówek czy komiksów). Jednak większość normalnych ludzi w naszym kraju to raczej nie zachęci do kupna tej „rewelacji". Można by pomyśleć, że BUST-A-MOVE nadawałby się na idealną grę dla dzieci, bez krwi, przemocy (jakie dziecko zechce w nią zagrać:)?). Myślę jednak, że jest ona zbyt prosta, aby znalazła sie jako normalna pełnowartościowa gra w sprzedaży. Dołączona do gazet lub jako freeware lub shareware to i owszem. Na rynku znajduje się o wiele więcej interesujących produktów, które spełniają wymogi edukacyjne dla najmłodszych...

Podsumować można by BUSTA tak: jest to zręcznościowo-logiczna gra przeznaczona dla młodszych użytkowników komputerów. Jej zaletą są niewygórowane wymagania sprzętowe. Idealna na długie jesienne wieczory, a skoro do jesieni droga daleka to lepiej dać sobie spokój, iść na spacer lub pograć w coś inszego. □

Ocena: 4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Cyberfront

Dystrybutor: Acclaim tel (001) 8002873826

Internet: http://www.vgsonline.com

Wymagania: P100, 32MB, Win 95/98, DirectX, CDx2

Akcelerator: nie

Plusy:
- nieduże wymagania sprzętowe
- dość wciągająca
- manga

Minusy:
- czwarta odsłona tego samego
- manga
- durny dinozaur

Demo na CD 4/2000

Cyber Chess

Jedną z najstarszych znanych ludzkości gier są z pewnością szachy. Mimo że ich początki giną w pomroce dziejów, wciąż cieszą się nie słabnącym powodzeniem, przyciągając nowe rzesze zwolenników. Nazywane są grą królewską, bo też nie lada umysłem trzeba dysponować, by grać w szachy i zwyciężać: wymagają wysokiego poziomu umiejętności logicznego i abstrakcyjnego myślenia. Skąd zatem ten dziwaczny podtytuł? O tym już za chwileczkę.

Stef

Każdy, kto zetknął się w życiu z szachami, wie, że jest to gra, którą albo się lubi, albo... cóż, nie rozumie. Jakkolwiek zasady rozgrywki wydają się proste, wręcz banalne, rychło okazuje się, że o zwycięstwie decydują nie brawurowe, choć nie do końca przemyślane posunięcia - tu liczy się zmysł taktyczny, umiejętność przewidzenia posunięć przeciwnika i wykorzystania każdego jego błędu. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że w szachy zwycięża się przede wszystkim cierpliwością. Co ciekawe, gra, która wydaje się wprost idealna do przeniesienia jej na płaszczyznę "wirtualnej rzeczywistości" (bo przecież i zasady, i sam sposób rozgrywki doskonale nadają się do zapisania w postaci algorytmicznej, a z wykonywaniem algorytmów teoretycznie lepiej radzą sobie komputery), udowodniła, że większa moc obliczeniowa niekoniecznie musi się równać większej szansie na zwycięstwo. Wystarczy wspomnieć słynny pojedynek szachowego arcymistrza, Gari Kasparova, ze specjalnie w tym celu skonstruowanym i zaprogramowanym komputerem Deep Blue - starcie ludzkiego umysłu z superszybkim procesorem (znającym, ruch po ruchu, przebieg dziesiątków tysięcy partii szachów, "pamiętającym" wszelkie, wydawałoby się, możliwe warianty posunięć i manewrów) zakończyło się remisem. Okazuje się zatem, że szachy to nie tylko przewidywanie taktyki przeciwnika, by wygrywać - trzeba mieć talent.

Po tym, nieco może przydługawym, wstępie należy się Wam słówko wyjaśnienia odnośnie zamieszczonego powyżej podtytułu. Jako że ten tekst stanowi recenzję gry komputerowej (wbrew pozorom zresztą:)), domyśliliście się już na pewno, że ma to związek z opisywanym przeze mnie produktem firmy Access Softek: grą o wdzięcznej (choć jakże mylącej :)) nazwie Cyber Chess. Autorzy postanowili w niej połączyć tradycyjne szachy z efektami specjalnymi i wstawkami filmowymi, możliwymi, dzięki współczesnej technice komputerowej - przynajmniej tak zapewniają w Helpie. Czy im się to udało? Hm, aby odpowiedzieć na to pytanie, należy zastanowić się nad dwoma problemami. Po pierwsze, czy jest w ogóle sens dodawać takie udziwnienia do gry, która od setek lat broni się sama, w dużej mierze, dzięki genialnej prostocie rozgrywki. Po drugie, jeśli nawet przyjmiemy, że te dodatkowe atrakcje grze nie zaszkodzą, trzeba dokładnie się im przyjrzeć, by ocenić ich poziom oraz staranność ich wykonania.

W moim odczuciu na pierwsze pytanie należałoby odpowiedzieć zdecydowanie negatywnie. Szachy mają to do siebie, że cechuje je daleko posunięta prostota, by nie powiedzieć surowość. Aby w nie grać, potrzebna jest jedynie szachownica o 64 polach oraz 8 pionach i 8 figur dla każdego z graczy - jestem przekonany, że to właśnie stanowi ich siłę. Każdy chyba szachista potwierdzi moje słowa. Jednocześnie trzeba pamiętać, że mimo prostoty reguł, rozgrywka szachowa potrafi być bardzo emocjonująca i skomplikowana - do tego stopnia, że dawniej włączano tę grę do programu nauczania wojskowych szkół taktycznych. Nie bez znaczenia jest także fakt, że wielu ludzi uznawanych za militarnych geniuszy jednoznacznie deklarowało swoje uwielbienie dla szachów (że wspomnę tutaj tylko Napoleona Bonaparte). Zatem wstawki filmowe w takiej grze to niemal profanacja, moim zdaniem zupełnie niepotrzebna. Natomiast co do drugiej kwestii... Cóż, niezależnie od moich poglądów dotyczących celowości uatrakcyjniania szachów w ten sposób, widać tutaj, że autorom gry najwyraźniej niezbyt się chciało. Może uznali, że sam pomysł obdarzenia gry nową "jakością" wizualną stanowić będzie o jej powodzeniu? W takim razie z pewnością się pomylili. Zamieszczone w grze filmy pozostawiają wiele do życzenia, zarówno pod względem rozdzielczości, jak i płynności. W ogóle oprawa graficzna sprawia wrażenie, jakby jej twórcy nie mogli znaleźć okularów - cała jest nieostra i rozmyta.

Do tego należy jeszcze dodać ciemnoburą paletę kolorów i już możecie sobie wyobrazić scenerie, w których przyjdzie Wam toczyć szachowe pojedynki. Co tu dużo kryć, daleko im do dyskretnej elegancji Chessmastera. O muzyce też nie da się powiedzieć wiele dobrego, zwłaszcza, że pojawia się tylko w filmikach. Zapomnijcie także o tak interesujących dodatkach, jak na przykład baza danych zawierająca zapisy szachowych partii, czy też jakikolwiek tutorial - pod tym względem Cyber Chess zawodzi na całej linii. Jeśli chcielibyście dowiedzieć się czegoś ciekawego o szachach, musicie poszukać innych źródeł informacji. Naprawdę można się zastanowić, jaki cel przyświecał autorom gry, skoro na rynku jest już conajmniej kilka o wiele lepszych symulacji szachów? Tego nie wiem i pewnie się nie dowiem. Jedno wiem za to na pewno: jeśli jesteście wielbicielami szachów, Cyber Chess powinien być przedostatnim produktem, po jaki zechcecie sięgnąć. I piszę "przedostatnim" tylko dlatego, że po prostu nie mam pewności, czy nie istnieje gorsza komputerowa adaptacja wspaniałej gry, jaką bez wątpienia są szachy. □

Ocena: 2+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cosmi Corporation/Access Softek
Dystrybutor: Access Softek
Internet: http://www.cosmi.com
Wymagania: P166, 16 MB, DirectX, Win95,98, CDx2
Akcelerator: nie!

Plusy:
- to jednak szachy...

Minusy:
- ... ale starannie zamaskowane
- brak jakichkolwiek opcji tutorial i baz danych

Największy RTS wszechczasów

Synteza najlepszych gier strategicznych

DWIE PŁYTY CD-ROM

THEOCRACY

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak Civilization™ i Total Annihilation™

- Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
- W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
- Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
- Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
- Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.

89 zł

- Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
- Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
- Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
- Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.

Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów

Linux supported

WINDOWS CD-ROM PC

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65 www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Philos Laboratories

PHILOS LABS. Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

Faust PL

CD-ACTION POLECAMY

Gdy czytałam "Mistrza i Małgorzatę" z obowiązku, ale z przyjemnością, w jakiś ponury, zimowy wieczór z kubkiem herbaty w dłoni, ostatnią myślą, jaka mogłaby mi wtedy przyjść do głowy, to przekonanie, że parę lat później będę miała okazję doświadczać bardzo podobnych emocji, a na dodatek powodem tychże będzie... gra komputerowa. Z pewnością ostrożnie przecinając folię na pudełku i wprowadzając srebrzystą płytkę do czytnika, nie mogłam przewidzieć, że oszałamiający i wciągający jak narkotyk klimat lektury szkolnej pojawi się - nieco zmodyfikowany - w grze komputerowej.

Jaspin

Firma Cryo, od pamiętnych czasów pojawienia się gry Alone in the Dark, w moim odczuciu była nie koronowanym, nieoficjalnym, acz bezkonkurencyjnym mistrzem w tworzeniu przygodówek, w których dominował najszlachetniejszy gatunek horroru, okraszony szczyptą szalonej akcji. Nie były to zwykłe gry, które ograniczały się jedynie do świetnej

grafiki, niezłej muzyki i porywającej akcji. Produkty sygnowane napisem Cryo zaopatrzone były w powyżej wymienione cechy, a także sygnowane trudnym do opisania klimatem: ciężkim, jak młot średniowiecznego kowala, a jednocześnie niebywale kuszącym, wciągającym i bardzo zapadającym w pamięć. Czasami trudno było zrozumieć o co w grze w ogóle chodzi, i z której strony można ją "ugryźć"; być może dlatego tak niewielka liczba osób przyznaje się bez specjalnych nacisków i oporów, że lubi te wszystkie gęste mgły tajemniczości, mistycyzmu oraz niepowtarzalnej atmosfery występujące w grach typu Myst, Riven itd.

Mam nadzieję, że tytuł gry przyciągnie nie tylko fanów sztuki Goethego (tak na marginesie niewiele mającej, wbrew pozorom, wspólnego z grą, poza imieniem głównego bohatera) ale i miłośników alternatywnych przygodówek, w których najbardziej ruchliwym elementem jest służący do sterowania kursor myszki czy też osoby cenicych sobie silnie oddziałującą na rzeczywistość atmosferę w danej grze. Faust jest grą wartą świeczki (ba, może i nawet gromnicy... albo może ogarka?), nie tylko ze względu na swoją "inność" i odmienność klimatu i atmosfery, lecz również z powodu wykonania, muzyki, animacji oraz fabuły.

Od czego zacząć? Być może najlepiej będzie, jeśli wspomnę właśnie teraz o fabule, zważając mocno, aby nie zdradzić zbyt wiele i potencjalnym graczom Fausta nie zepsuć w ten sposób silnych, niepowtarzalnych wrażeń.

"Nazywam się Faust, Marcellus Faust i tak właściwie to nie pamiętam kim jestem, czym się zajmuję, ani dlaczego znalazłem się w przedziwnym, opustoszałym parku rozrywki zwanym Światem Marzeń".

Mniej więcej w takim dużym telegraficznym skrócie można przedstawić sytuację gracza, czyli wspomnianego, tytułowego Fausta, stawiającego swe pierwsze kroki na miejscu, które przed tragicznymi wypadkami tętniło życiem, wypełnione było za-

bawą i śmiechem. Nagle pojawia się On, czyli sam Mefistofeles we własnej osobie, uśmiechnięty i podejrzanie przyjaźnie nastawiony do gracza - Fausta. On okazuje się być gospodarzem zabawy, niczym konferansjer oszałamiająco wykwintnego balu, będzie wskazywał palcem drogę, przez którą gracz samodzielnie będzie musiał się przedrzeć. Na początku wyłuszczy problem, jaki powstał w wyniku niewielkiej sprzeczki pomiędzy nim, czyli wcieleniem diabła, a kimś określanym przez niego jako Szef. Przedmiotem sporu jest siedem duszyczek, które długo wcześniej przywdziane w cielesną postać były bardzo dziwnymi indywidualnościami, rzadko spotykanymi pracownikami opustoszałego dzisiaj parku rozrywki.

Zadaniem Fausta, czyli gracza, będzie zabawa w małego detektywa, do którego należy samodzielne zapoznanie się z przeszłością każdej postaci, zwiedzenie miejsc z nią związanych, odkrycie kim tak naprawdę była i czym się zajmowała oraz przejęcie obowiązków sprawiedliwego sędziego, czyli bezstronne rozstrzygnięcie sporu pomiędzy Szefem i Diabłem. Na podstawie żmudnie zbieranych dowodów Faust (czyli gracz) musi rozstrzygnąć bezstronnie, które z siedmiu duszyczek powinny iść do piekła, a które do nieba. To tylko z pozoru wygląda tak prosto. Towarzyszyć Faustowi w wędrówce po świecie dusz, zapomnianym parku rozrywki, Świecie Rozgruchotanych Marzeń, będzie wspomniane wcielenie diabła, czyli Mefistofeles, kusiciel i dobroczyńca w swej diabelsko ludzkiej powłoce oraz sumienie Fausta, decydujące o dalszym bycie pozostawionych na pastwę dotkniętego amnezją bohatera duszyczek.

Jeszcze nie zainteresowani? Spróbujmy inaczej. Powyższy wstęp i wprowadzenie niewątpliwie zasługują na godną klimatu oraz uzupełniającą fabułę oprawę graficzną. Szarmancki i pełen diabolicznego uroku Mefistofeles, jak i pozostali bohaterowie, a raczej i charaktery oraz indywidualne cechy, zostały idealnie dopasowane do swych graficznych, cybernetycznych wizerunków. Nie mam na myśli jakości grafiki, lecz całkowite odciążenie wyobraźni gracza (która pracuje nad nieco innymi cechami gry) poprzez wspaniałe współgranie graficznych wizerunków bohaterów oraz ich charakterków. Posiadacze najnowszej generacji GeForce'ów, czy Matroxów mogą poczuć się zawiedzeni, gdyż graficzna strona Fausta wykorzystuje jedynie niewielki wycinek możliwości najnowszych dopalaczy. Nie porzucajcie jednak tylko z tego powodu myśli o wypróbowaniu Fausta na swym sprzęcie. Graficzne przedstawienie lokacji i całego świata gry utrzymuje wysoki poziom, choć na ich widok szczęka ani inne elementy anatomii na ziemię nie opadają, to jednak rewelacyjny klimacik podrasowany graficznie oraz przyzwoite trójwymiarowe wnętrza pozwalają zapomnieć o tych nie wykorzystanych możliwościach kart i procesorów graficznych. Gracz obserwuje nieznany świat gry oczami swego bohatera, czyli tytułowego Fausta, którego graficy na szczęście nie pozbawili tej jakże uprzyjemniającej zabawę umiejętności (a rzadko występującej w przygodówkach) płynnego obracania się w dowolnym kierunku trójwymiarowego świata tak, jak tego na co dzień doświadcza każdy człowiek ze sprawnym karkiem i obojczykiem.

"Jam jest tej siły cząstką drobną co zawsze Złego chce, lecz zawsze czyni Dobro".

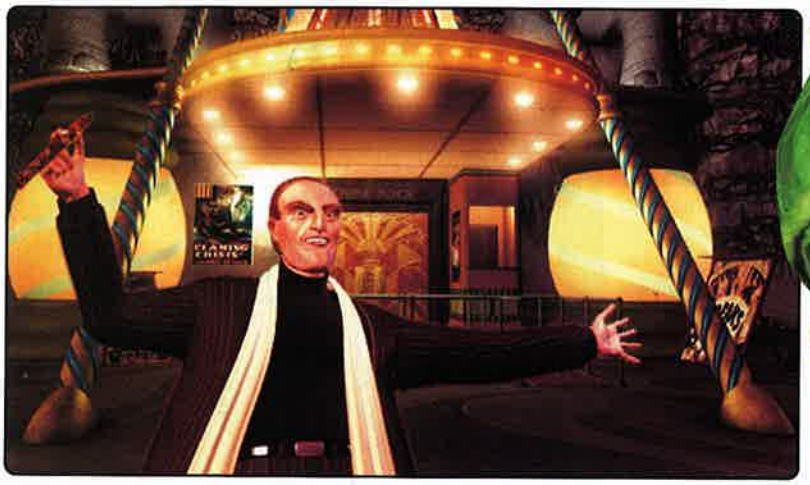
Bardzo ściśle z grafiką gry związane są animacje. Podobnie jak powyżej jakość ich nie jest przesadnie wygórowana, mieszczą się one w ramach dzisiejszych jakościowych standardów. Szybko jednak gracz w ogóle zapomina o jakichkolwiek wątach i pretensjach do techników od animacji, ponieważ treść bezwzględnie wszystkich animek, momenty ich pojawiania się na ekranie oraz sposób przedstawiania w najłagodniejszym przypadku, wywołują gęsią skórkę i powstanie na baczność wszystkich włosków na skórze grającego. Bez tych animek niestety statyczna niezwykle gra mogłaby zanudzić każdego nie przyzwyczajonego do takich produkcji osobnika, a tak podejrzewam, iż nawet miłośnicy akcji mogą zainteresować się wydarzeniami w Fauście!

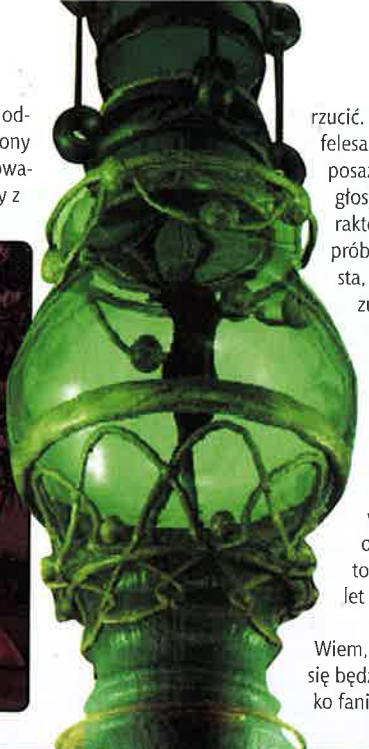
Poważniejsza groźba zanudzenia, sfrustrowania oraz ulegnięcia fluidom senności, wdobywającym się z monitora z uruchomionym Faustem, występuje przy rozwiązywaniu zagadek, czyli bądź co bądź głównej czynności, na której opiera się cała istota gier przygodówkowych. Problemy oraz zagadki pojawiające się przed graczem dzielą się na trudne oraz... bardzo trudne. Twórcy wyraźnie założyli, że odbiorcami gry będą ludzie o sporej ilości punktów IQ, umiejętności logicznego myślenia, kojarzenia faktów oraz posiadający wyćwiczoną, w pełni sprawną, gotową do niebanalnej pracy wyobraźnię. Brak choć jednej z powyższych umiejętności nie musi wprawdzie oznaczać dyskwalifikacji gracza i przekreślenia jego szans na ukończenie gry, jednak oznacza znaczny poziom frustracji grającego - lub jego zanudzenie/zniechęcenie. Zbyt duża dawka rozrywki intelektualnej może niekiedy przyprawić o padaczkę zwoje mózgowe, a w Fauście tego typu zabawy jest pod dostatkiem... a nawet ciut więcej.

Po lewej:
Hannibal Lecter czy Faust w kagańcu?

Gra jest bardzo liniową przygodówką, ale nie szkodzi jej to zbyt mocno ze względu na wcześniej wspomniane wymagające wyższego stopnia wtajemniczenia zagadki oraz sam scenariusz, mimo linearności niezwykle ciekawy i interesujący, który niejako zaciera występujący tuż po odpaleniu gry ten nieprzyjemny liniowy zgrzyt. Fabuła o nieziemskim klimacie wydaje się być wyreżyserowana pod kierownictwem dziesięciokrotnego zdobywcy Oscarów w dziedzinie kreowania klimatu oraz wywoływania napięcia [To ty, Steven? Czemu piszesz pod pseudonimem?]. Siedem zagadek, siedem problemów oraz siedem duszyczek ze zniecierpliwieniem czeka na rozwiązanie, zbawienie i sprawiedliwe osądzenie. Treść scenariusza, fabuła oraz ich klimat poruszy nawet najodporniejsze na wzruszenia ludzkie "głazy"! Stopniowe odkrywanie historii każdego z siedmiu

"dziwolągów" kryje w sobie potężną dawkę emocji dla gracza. Mniej odpornym na nieszczęścia duszyczek, stukających co chwila z drugiej strony ekranu monitora i błagających (skutecznie zresztą) o uwagę i zaangażowanie grającego, grozi przyczepienie do komputera, aż do momentu, gdy z





rzucić. Podobnie jak w przypadku Mefistofelesa, tak i pozostali bohaterowie gry "wyposażeni" zostali również w interesujące głosy, wspaniale dopasowane do ich charakterów. Niestety, nie miałam okazji "wypróbować" wersji angielskojęzycznej Fausta, i być może niektórzy z was mogą mieć zupełnie inne odczucia po kontakcie z nią, a następnie porównaniu jej do wersji polskiej. [Zwykle bowiem takie porównania wypadają na niekorzyść polskiej wersji, niestety]. Niemniej jednak nie przychodzą mi do głowy żadne krytyczne uwagi pod adresem ludzi pracujących nad polską wersją Fausta. Porządne tłumaczenie oraz potężny kawał dobrej roboty aktorów to kolejna cegiełka w murze zalet tej gry.

Wiem, że po napisaniu tej recenzji kołatać się będzie we mnie cicha nadzieja, iż nie tylko fani bardzo trudnych przygodówek zainteresują się Faustem i odważą się zainstalować tę grę na swoim komputerze. Gra pod wieloma względami jest unikatowa, co zresztą starałam się powyżej bardziej szczegółowo opisać. Dla zagorzałych miłośników przygodówek Faust jest obowiązkową "lekturą", natomiast pozostali, "szarzy" zjadacze chleba i Quake'a III, decydujący się na partyjkę w Fausta zyskają masę wspaniałych, unikalnych wrażeń, które nie każda gra (nawet ta z najbardziej miodną, szaloną, wychwalaną pod niebiosa grafiką i akcją) może zagwarantować. Nie wszystko, co wykorzystuje GeForca i Rivy jest warte spróbowania; czasami pojawią się perełki, które nie korzystając z tych wszystkich cacek, kumulują w sobie najlepsze cechy gier komputerowych. Fausta zaliczam do tej elitarnej grupy. □

mozołem przebrnie się przez wszystkie niespodzianki i pułapki ukryte w scenariuszu.

Nie bez znaczenia dla klimatu i atmosfery, tak idealnie zbudowanej przez scenarzystów gry i autorów zagadek, jest muzyka - a właściwie ścieżka dźwiękowa rozbrzmiewająca podczas zabawy w Fausta. Majstersztyk, unikatowa perła wydobyta z dna oceanu, klejnot ręką mistrza oszlifowany, czy może dzieło sztuki zamknięte w ramy tak bardzo przyziemnej rozrywki, jaką jest gra komputerowa - to określenia, które mogą tylko usiłować opisać to, czym uszy karmione są przez całą wędrówkę w grze! Ścieżka dźwiękowa Fausta, wydana pod szyldem Universal Studios, jest kolażem niezwykle zróżnicowanych gatunkowo utworów muzycznych oraz piosenek. Miejcie na uwadze, drodzy czytelnicy, iż właściwie żadne słowa nie oddadzą tego, co w rzeczywistości można doświadczyć, słuchając Fausta! Powyższe określenia, przymioty marnie usiłują tylko nieudolnie scharakteryzować muzykę towarzyszącą zmaganiom gracza... Trzeba po prostu faustowy majstersztyk usłyszeć na własne uszy! Na wszelki wypadek dla wszystkich uzależnionych już od muzyki z Fausta, uruchamiających grę tylko po to, aby zostać otoczonym przez te wspaniałe dźwięki, podaję wiadomość, iż planowane jest wydanie całkowicie oddzielnej płytki w formacie audio oczywiście z dokładnie tą samą ścieżką dźwiękową. Nie znam niestety bliższych terminów wydania soundtracka, ale sama mam nadzieję, że nastąpi do już całkiem niedługo, bo w przeciwnym wypadku przez najbliższe tygodnie nic innego oprócz Fausta na swoim komputerze nie będę startować.

Fantastyczne udźwiękowienie jest całkiem porządnie uzupełniane wysiłkami polskich aktorów (tym razem w rolach lektorów), którzy zgodzili się udostępnić swe głosy bohaterom występującym w Fauscie. Na pierwszym planie przede wszystkim słychać głos Mariana Kociniaka (aktora z pamiętnej serii "Jak rozpętałem drugą wojnę światową"...), który po mistrzowsku wczuł się w rolę Mefistofelesa, kusząc swym głosem, zabawiając gracza oraz wyśmiewając wszelkie jego wysiłki. Mefi jest najbardziej intrygującą i niepokojącą postacią w całej grze. W tym oczywiście kryje się znaczna zasługa aktorstwa pana Kociniaka, któremu tutaj nic nie można za-

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Cryo
Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151
Internet: http://www.cdprojekt.com.pl
Wymagania: Win 95/98, P 200, 32 MB RAM, CDRom x4
Akcelerator: Nie

Plusy:
- świetna grafika
- muzyka warta 10 nagród Grammy
- scenariusz i fabuła
- mnóstwo filmów animowanych
- miłe dla ucha spolszczenie, chociaż jeden z głosów zupełnie mi nie pasuje
- w roli Mefistofelesa Marian Kociniak... mniam, mniam
- planowanie wydania płytki z muzyką

Minusy:
- być może zbyt trudne zagadki, miejscami bardzo denerwujące i frustrujące
- podejrzewam, iż jedynie zaawansowani w przygodówkowych niuansach nie zechcą po męczarniach z pierwszymi zagadkami odinstalowania gry

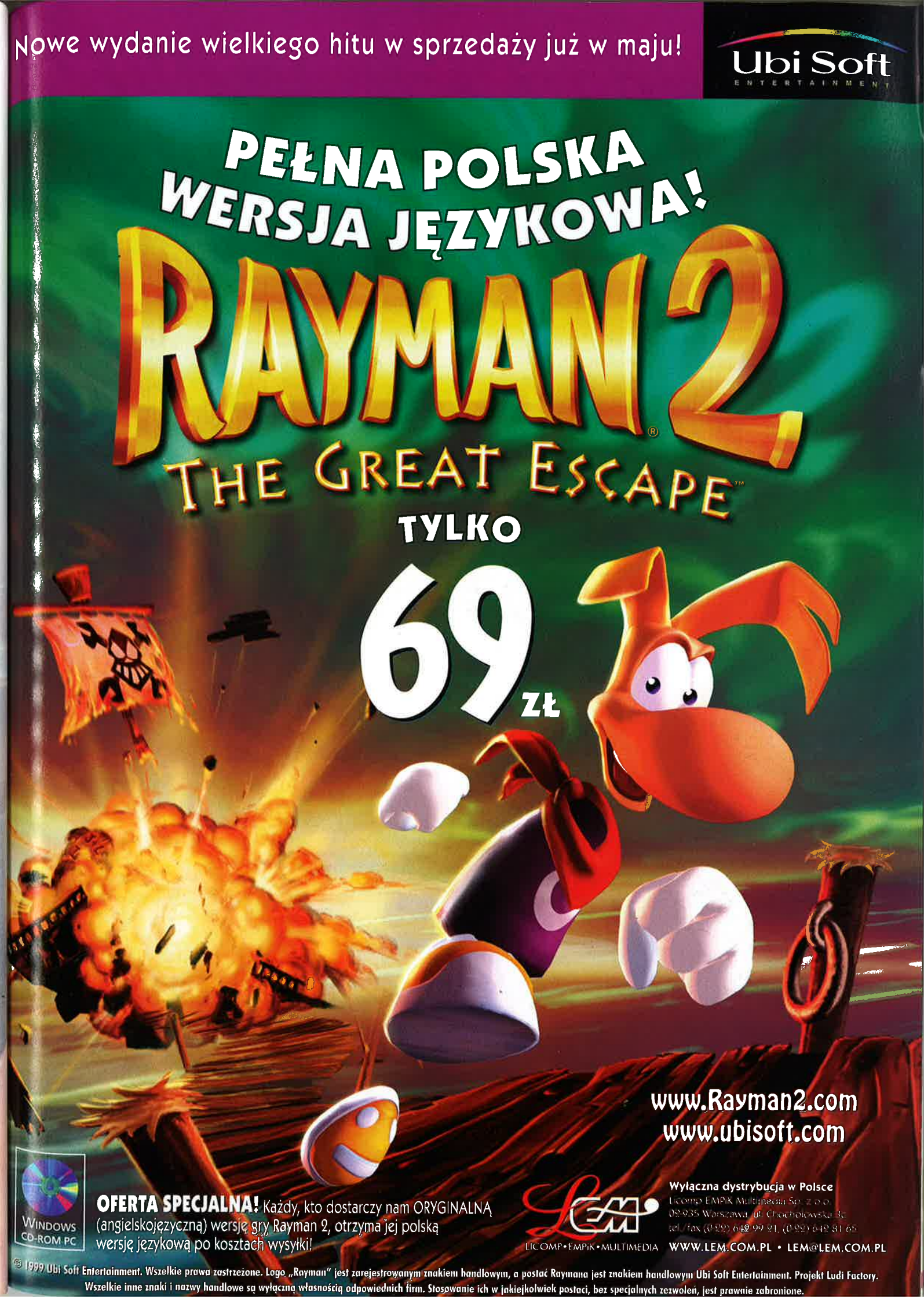
Nowe wydanie wielkiego hitu w sprzedaży już w maju!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

RAYMAN® 2
THE GREAT ESCAPE™

TYLKO
69 ZŁ



www.Rayman2.com
www.ubisoft.com

WINDOWS CD-ROM PC

OFERTA SPECJALNA! Każdy, kto dostarczy nam ORYGINALNĄ (angielskojęzyczną) wersję gry Rayman 2, otrzyma jej polską wersję językową po kosztach wysyłki!

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa ul. Chodkiewicza 30
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
WWW.LEM.COM.PL • LEM@LEM.COM.PL

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Rayman" jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a postać Raymana jest znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Projekt Ludi Factory. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

KONKURS Z LARA CROFT

WYNIKI

Pytanie, wbrew pozorom, nie było takie proste. Sporo osób albo zapominało o którejś z Lar..., albo błędnie identyfikowało panienkę z numeru 6/99 (a to najemniczka z Jagged Alliance 2!) jako Larę. No zaraz, nie każda pani z okrągłymi ciemnymi okularkami na nosie, to zaraz Lara (nie wspominając, że tamta to brunetka i wyraźnie mniej hojnie obdarowana przez naturę :)). Ale dobra - wracamy do naszego konkursu. Otóż tak się dziwnie składa, że zwykle Lara trafiała na nasze okładki w styczniu kolejnego roku. Były to więc styczniowe numery z lat '97, '99 i '2000. Dodatkowo doszła jeszcze Lara-niespodzianka z numere 12/99 (a co, może nie jest na pierwszej stronie okładki?!). (Okładki na CD nie były tu uwzględniane - ale ich wymienienie nie było traktowane jako błąd!).

Aha - jeszcze jedno. Niektórzy na nasze pytanie dawali zwięzłą odpowiedź: np. była trzy, cztery razy itd. To nie była wystarczająca odpowiedź, nawet jeśli była trafna (tj. Lara faktycznie była cztery razy na naszych okładkach) - bo skąd mamy wiedzieć, czy udzielając tę odpowiedź faktycznie poprawnie zidentyfikowaliście te cztery okładki? A pytanie nie brzmiało przecież ILE RAZY... prawda?

Mówiąc krótko: myśleliśmy, że konkurs będzie dziecinnie prosty - a tu miała miejsce prawdziwa rzeź niewiniątek. Większość z Was albo zapominała o pierwszej Larze (1/97), albo przegapiała tą z 12/99, albo błędnie dodawała do kolekcji okładkę 6/99. No cóż, wynika z tego morał, by uważnie czytać CDA... i uważnie patrzeć. Naturalnie było też z kilkaset poprawnych odpowiedzi. Z tej masy wylosowaliśmy zwycięzców - a są to...

Rafał Pelc, Wałbrzych
Przemek Kolczarek, Szczecin
Grzegorz Nowak, Nysa
Magda Krzysztoforska, Gdynia
Przemek Zamirowski, Białystok

I kolejny redakcyjny konkurs...

Proszę odpowiedzieć na 4 pytania:

1. *Czy w Q3 Arena jest możliwość grania w trybie singleplayer?*
2. *Co oznacza skrót MP3?*
3. *Jaka aktorka wcieli się w rolę Lary, w filmowej wersji Tomb Raidera?*
4. *Kiedy CDA osiągnęło nakład 100.000 egz. [podać nr CDA, ew. miesiąc i rok, w którym wyszedł ów numer].*

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych lub emailami, przysyłajcie na adres redakcji do dnia 1.06.2000 roku.

Proszę o przesłanie płyty: AURAL PLANET "PART: SECOND" za zaliczeniem pocztowym

Imię i nazwisko.....
Adres.....
.....
e-mail:.....

Wypełniony kupon wyślij na adres redakcji: Silver Shark, 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25

Tylko
29,90 zł

Co to za płyta? Szczegóły znajdziesz na str. 112

Case Closed

Czasami człowiek pada ofiarą własnych zamiłowań. Nie mam tu bynajmniej na myśli losu obżartucha, który objada się aż po grdykę smakowitym tortem. Jako zaprzysiężony miłośnik przygodówek dostaję jednak niekiedy do recenzji coś, co za grę przygodową uznać można jedynie po niesłychanym rozciągnięciu tego pojęcia. Tak też się stało w przypadku gry "Case Closed".

El General Magnifico

Omawiana gra nie jest przede wszystkim grą komputerową. To znaczy, owszem, gra się przy pomocy komputera, ale ostatecznie to samo można powiedzieć o programie Chessmaster. Można przy pomocy kompa grać w "Kółko i Krzyżyk", ale nie sposób uznać tę grę za grę komputerową. Case Closed jest grą planszową z serii popularnych niegdyś w krajach anglosaskich gier typu "Whodunit" - Kto To Zrobił? Gracz otrzymywał do zbadania konkretną sprawę - zabójstwo w określonej scenerii wśród kilku podejrzanych. Prowadzący grę odkrywał przed nim kolejne dowody, niekiedy korzystając z kostki przy podejmowaniu decyzji. Oczywiście, im dłużej trwało śledztwo, tym niższa była ocena punktowa detektywa. Czasami zresztą - ponieważ role w śledztwie przydzielano losowo - okazywało się, że mordercą jest prowadzący dochodzenie. Gra miewała rozmaite odmiany, a teraz poznajemy jej komputerową wersję.

Gra zaczyna się w momencie, kiedy do willi niejakiego mister D'Ceaseda przyjeżdża kilku gości, zaproszonych przez gospodarza. Nie bardzo wiadomo, co ich łączy i jaki jest powód zaproszenia. Wkrótce potem przybywa gospodarz - i zaraz potem pada zimnym trupem, zamordowany przez któregoś z gości. Od tej chwili gra jest twoja.

Aby było ciekawiej, morderca też ma swobodę poruszania i może podsuwać ci fałszywe tropy, albo zacierać dowody. Gra, jak w klasycznym angielskim kryminale, toczy się w miejscu odizolowanym od otoczenia. Sam decydujesz o tym, które pomieszczenia chcesz odwiedzić, ale morderca nie siedzi z założonymi rękoma. O tym, kto pierwszy wpadnie do wybranego przez ciebie pomieszczenia, rozstrzyga los w postaci kostki - rzuca nią za Mistrza Gry komputer. Znalazłszy się w wybranym pomieszczeniu, możesz się rozglądać, otwierać niektóre szafy, oglądać przedmioty (nie wszystkie, tylko te, które wybrali dla ciebie twórcy gry) i zbierać niektóre przedmioty. W sumie zwykła, detektywistyczna robota.

Gra jest niezwykle statyczna. W zasadzie - poza niektórymi animacjami - oglądasz nieruchome ekrany i nieruchome przedmioty. Od czasu do czasu natykasz się na innych gości, i możesz im zadać kilka pytań. Spraw do rozwikłania masz kilka - to znaczy trup jest jeden, ale morderca nie zawsze jest ten sam. Rzecz jednak nie wygląda tak różowo, jak można by wnioskować...

Grajmy po polsku

Wkrótce pojawi się spolszczona wersja tej gry - narratorem będzie Piotr Frączewski.

Cena gry - 69 zł.

Gra bowiem ma kilka poważnych mankamentów. Po pierwsze, instaluje się niemożliwie długo. Testowałem ją na PII 233 z 64 MB RAM (konfiguracja może i nienajlepsza, ale nie takie gry chodziły w niej wspaniale), a zanim program się uruchomił, miałem poważne podejrzenia, że się po prostu zaciął niczym początkujący cieśla. Wrażenie potęguje zawieszenie dźwięku podczas instalacji - ale o dziwo, w końcu wszystko rusza. Wygląda na to, że programiści mierzyli cholernie wysoko, co najmniej na P5 i 524 MB RAM. Nie bardzo wiem, czemu tak się dzieje, ponieważ zapowiadane wymagania sprzętowe są zupełnie przyzwoite. Co prawda, można spytać, po co to wszystko, skoro moc obliczeniowa, potrzebna do gry, jest - podejrzewam - mizerna. Ile jej w końcu potrzeba na uruchomienie kolejnych screenów, na których właściwie nic się nie rusza? W dodatku każde przejście z ekranu na ekran trwa tyle, że możesz sobie spokojnie w tym czasie zrobić kanapkę. Można by pomyśleć, że komp oblicza w tym czasie czas wszystkich zaćmień słońca na najbliższe sto tysięcy lat. Wszystko to razem mocno mnie do tej gry zniechęciło.

Oprawa muzyczna jest poprawna - w zasadzie ani lepsza, ani gorsza niż w wielu innych tego typu grach - nie utkwi ci w pamięci, ale i nie wywoła niemiłych skojarzeń. Normalka.

W sumie można by zaryzykować twierdzenie, że jest to gra dla wyjątkowo zaciekłych miłośników zagadek kryminalnych, ale przeciętny gracz, nie dysponujący w dodatku zapasem anielskiej cierpliwości, lepiej niech ją sobie daruje. Dla porządku dodać należy, że program przewiduje możliwość gry w trybie Multiplayer - do czterech osób - dwie osoby przeciwko dwu innym. □

Ocena: 3

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Mindscape

Dystrybutor: CODA tel. (022) 826 33 11

Internet: http://www.mindscape.com.au

Wymagania: P120 16 MB RAM, Win95/98, CD X 4, 15 HDD

Akcelerator: nie

Plusy:
- niezła (choć nieruchoma) grafika.
- niezła gimnastyka umysłu
- klimacik klasycznych (nie czarnych!) kryminałów

Minusy:
- brak jakiejkolwiek dynamiki,
- "ciężko chodzący" interfejs
- gra planszowa do grania na kompie, a nie gra komputerowa
- dooooogryyyywaaaa się i dogryyyywa...

Tread Marks

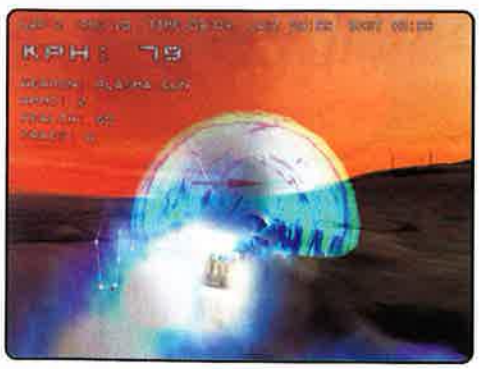
Czołgi są dla mężczyzn (zwłaszcza tych tak zwanych "prawdziwych") z pewnością jednym z bardziej pożądanych środków lokomocji. W końcu te pięćdziesiąt ton żywej wagi, w połączeniu z brakiem stref kontrolowanego zgniotu (o poduchach nie wspominając - ale przy tej masie i tak nie ma to znaczenia) i mocnym argumentem, zamontowanym w obrotowej wieżyczce, działają na wyobraźnię niezwykle pobudzająco - zwłaszcza, gdy właśnie utknęło się w korku. Ponieważ jednak ciężko o takie cudo na własność, stęsknionym mocnych wrażeń pozostają właściwie jeno marzenia - i oczywiście gry.

McDrive

Tread Marks nie jest jednak typowym symulatorem działań wojsk pancernych. Ba, właściwie nie jest w ogóle symulatorem, a w dodatku nie zajmuje się nawet działaniami wojennymi - przynajmniej nie w typowym tego słowa znaczeniu. W największym skrócie są to bowiem wyścigi, w których w dodatku, jak to zresztą dość powszechnie przyjęto, wygrywa zawodnik, przekraczający linię mety jako pierwszy. Gdzie więc to poczucie mocy, czyżby wstęp miał być jedynie podpuchą? E, no więc... właściwie to i tak i nie. Jeśli komuś zaświeciły się oczy na samą myśl o przeniesieniu Abramsa do Carmageddona, to niestety może przeżyć dość gorzkie rozczarowanie - bo wyścigi odbywają się na pustych arenach, gdzie postronnych widzów nie uświadczysz. Ale jeśli kogoś od rozjeżdżania niewinnych bardziej interesuje męska, bezpardonowa walka, to jest to mimo wszystko tytuł jak najbardziej właściwy!

Jeśli kogoś interesuje męska, bezpardonowa walka na torze, bez obaw o zarysowanie lakieru - trafił w dziesiątkę!

Zacznijmy jednak od początku, czyli od instalacji i pierwszego uruchomienia gry - choć właściwie przejdźmy od razu do uruchomienia, bo instalacja przebiega bez najmniejszych problemów. Z samym uruchomieniem może być już jednak nieco gorzej. Tread Marks nie dość bowiem, że do działania wymagają akceleratora 3D (no dobra, teoretycznie można je odpalić bez niego, ale podręcznikowa wręcz powolność działania i bardzo słaby wygląd, jaki się w tym trybie uzyskuje, powodują, że gra bez sprzętowej akceleracji nie ma właściwie najmniejszego sensu), to jeszcze musi on obsługiwać standard OpenGL. A z tym jest już niekiedy tak sobie...



Na szczęście na płytce zawarty jest GLSetup, dzięki któremu większość sensownych kart 3D (łącznie z Voodoo 1) nie będzie miała z tą grą problemów. Co najwyżej, w przypadku kart nie obsługujących multiteksturowania, trzeba będzie wyłączyć część detali lub obniżyć rozdzielczość, ale to można już zrobić z menu gry, bez potrzeby powrotu do Windows i programu startowego. Dzięki temu jego rola po pierwszym uruchomieniu ogranicza się już jedynie do wyboru wersji gry: dla kart z pełnym wsparciem dla OpenGL oraz dla Voodoo1/2/Rush (i nieszczęsnego trybu software'owego, którego lepiej nie ruszać).

Smutna wiadomość

Seumas McNally, lat 21, główny programista TM, zmarł 21.03.2000, na chorobę Hodgkina (odmiana raka). Wybrańcy bogów umierają młodo... :(

Ale to dopiero po pierwszym uruchomieniu - bo na początku wypadałoby jednak określić jeszcze tak z grubsza parametry swego sprzętu (a właściwie jakości, w jakiej ma być wyświetlana grafika). Do wyboru są trzy opcje normalne (grafika Szybka, Normalna lub Ładna) oraz jedna specjalna - My PC is Godly (czyli "mój Pecet jest boski"), która włącza wszystko, co tylko w Tread Marks włączyć można. Wybór w tym miejscu poczyniony, nie jest na szczęście ostateczny i z menu w samej grze można go dowolnie modyfikować - choć ze względu na ilość dostępnych tam opcji nie jest to wcale takie banalne (ale i też nie jest wcale do szczęścia niezbędne!).

Załóżmy już jednak, że z grafiką problemów nie mamy, a stoimy przed problemem wyboru trybu gry. Na początek zajmijmy się grą solo. Zbyt wiele możliwości wprawdzie nie mamy - albo Ladder (czyli coś w rodzaju mistrzostw), albo "wyścig" tudzież deathmatch (tu zwany Battle) bez zobowiązań zwany zazwyczaj Quick Startem (tutaj zwie się to Single Game), ale właściwie to co jest całkowicie do dobrej zabawy wystarcza!

Dokładniejszy ich opis zacznijmy może od pierwszej w menu (poza trybem demo) Single Game. Wprawdzie wielkiej filozofii tu nie ma - wybiera się czołg i flagę, a na następnym ekranie planszę, umiejętności wroga, rodzaj gry (wyścig lub bitwa) z jej parametrami i hajda do boju - ale tak właśnie powinno przecież być, bo w grę chciałoby się grać, a nie przedzierać przez ekrany z opcjami. A do wystartowania w trybie single wystarczy tak z dziesięć sekund - i chwała twórcą za to.

Tread Marksowy odpowiednik mistrzostw jest zresztą równie prosty w obsłudze: na początku tworzy się nowego gracza, wybierając przy okazji poziom trudności (za który odpowiada tu miejsce startowe - wszystkich

Bombowe Story (oryginalne!):

Dawno, dawno temu była sobie mała grupa czołgów o sztucznej inteligencji. W daleko posuniętej świadomości swego istnienia doszły one któregoś pięknego dnia do wniosku, że widziały już dość głupich ludzkich konfliktów i nawet one mają ich już dosyć. Postanowiły więc uciec w dzikie lasy i... samemu zacząć się "konfliktować", tym razem na głupi sposób robotów. W międzyczasie jeden z nich (niestety, kroniki milczą na temat jego tożsamości) zaproponował, by spróbować wyścigów na trasach wytyczonych po bezdrożach, oczywiście z mnóstwem leżącej na ziemi amunicji. I nastały dla nich czasy wielkiej radości, a oni żyli jeszcze długo i szczęśliwie. Koniec.

jest sto, a do wyboru jest bodajże pięć pozycji z zakresu od 40 do 100), przydziela czołg i flagę, a następnie rusza w bój. Różnica między pojedynczym wyścigiem sprowadza się w zasadzie jedynie do braku możliwości wyboru trasy (bo za to odpowiada komputer) oraz faktu, że Ladder to tylko i wyłącznie wyścigi - czyli, by awansować w rankingu, trzeba je wygrywać.
Również tryb gry wieloosobowej to jedynie wyścig i bitwa, ale właściwie ciężko to uznać za jakąś wielką wadę - bo przecież ta gra to wyścigi rozszerzone o możliwość strzelania, a nie odwrotnie - choć z drugiej strony jakaś wariacja na temat łapania flagi byłaby chyba jak najbardziej na miejscu...

Ale wracając do tego co jest - bardzo miłą cechą gry jest możliwość dołączenia się do dowolnej prowadzonej w sieci gry bez potrzeby wychodzenia do Windowsa: lista serwerów dostępnych w Internecie jest bowiem automatycznie aktualizowana. Grać można oczywiście i lokalnie - jedynym wymogiem jest zainstalowany protokół TCP/IP.

Dobra, po przedstawieniu spraw technicznych wypadałoby się obecnie skupić na samej rozgrywce. Skrótowo można by napisać, że jest ona bardzo, ale to bardzo prosta i polega na jeździe do przodu połączonej z jednoczesnym psuciem dnia konkurentom (w końcu są to czołgi!) oraz unikaniem takich niemiłych działań z ich strony - ale to jeszcze nie powód, by grę tę uznać za bardzo dobrą.
Kluczem do grywalności jest w tym przypadku połączenie sensownej fizyki jazdy (dzięki temu jazda po Księżycu jest przeżyciem jedynym w swoim rodzaju!) z dobrze zbalansowanym uzbrojeniem, możliwością "modelowania" przy jego pomocy map oraz niezgorszą grafiką i odgłosami dźwiękowymi.

Nie da się tego wprawdzie sensownie oddać na piśmie, ale wierzcie mi - uczucie pędzenia stalowym kolosem po bezdrożach pod ogniem nieprzyjaciela jest po prostu super! Odgłosy nadlatującego nuke'a czy samolotów wsparcia powietrznego są tak realistyczne, że człowiek modli się tylko, żeby to nie jego maszyna była celem! No i te efekty - grzyb (i lej) produkowany przez taktyczny ładunek jądrowy jest po prostu śliczny!

W dodatku, mimo iż walczy się tu zazwyczaj bardzo ostro, to nie trzeba się obawiać przedwczesnego zakończenia rozgrywki, bo nasza maszyna jest nieśmiertelna! Nie znaczy to jednak, że "niezniszczalna", bo wtedy byłoby już raczej nudno - po prostu po zejściu pancerza do 0 następuje ładny wybuszek, ale - można jechać dalej. Różnica między "przed", a "po" jest jednak taka, że szczęśliwy "zabójca" ma zaliczonego FRAGa, a denat traci całe uzbrojenie i do czasu odrestaurowania swej maszyny nie może zebrać nowego. Nie jest to więc tak całkowicie obojętne, choć dzięki zdolności do samonaprawy (działa tylko w czasie wyścigów, bo w deathmatchu jedyną możliwością naprawy jest znalezienie klucza) nie trzeba się obawiać ginięcia co dziesięć sekund.
Właściwie, przy odrobinie wprawy, nie trzeba się w ogóle obawiać ginięcia, bo pomimo wspaniałego arsenału, dostępnego w grze, 100% zabójczych jest tak naprawdę tylko parę "eksponatów" - zdecydowana większość broni wymaga bowiem odpowiedniego celowania (co przy szybkiej jeździe po wertepach proste nie jest) oraz parokrotnych trafień. I moim zdaniem jest to wielka zaleta Tread Marksów, gdyż dzięki temu wyścigi nie zmieniają się w pojedynek camperów, czekających na pociski manewrujące (bo są samonaprowadzające i automatycznie zabijające), a walka zmienia się niejako w miły dodatek, a nie podstawę egzystencji.

Zresztą utrzymaniu charakteru gry służy także jeszcze jeden wynalazek twórców - otóż wszelkie bronie i inne "znajdźki" (choć może "inne" to za dużo powiedziane, bo, pomijając broń, natknąłem się chyba tylko na "naprawiacza") pojawiają się jedynie przy punktach kontrolnych, w dodatku losowo i z bardzo krótkim czasem respawnu. Dzięki temu camping nie ma w wyścigach najmniejszego sensu, ponieważ nawet na zwykłej jeździe do przodu wychodzi się znacznie, znacznie lepiej.
Co innego w deatchmatchu. Tutaj camping jest już jak najbardziej na miejscu, ale ze względu na losowość respawnów i możliwość posiadania w danej chwili tylko jednej broni (której nie można odrzucić - czyli, by wziąć nową, trzeba stracić całą amunicję do starej) nie przybiera to rozmiarów plagi. Zresztą - jakiż sens ma siedzenie w miejscu, skoro każdy ma na bieżąco podawane namiary na najbliższego wroga?

Jak więc widać, gra jest tworem nieźle przemyślanym i dobrze zbalansowanym. A ponieważ rozgrywce towarzyszą ładne widoki (niektóre krajobrazy są po prostu śliczne - a przynajmniej do czasu ich przemodelowania nuke'ami), z głośników dobiega, poza realistycznymi (te zgrzyty gąsienic) odgłosami, także i zróżnicowana muzyka (można ją uzupełnić własnymi kawałkami!) - cóż ogólna ocena jest także jak najbardziej pozytywna!

Jest to zresztą idealny prezent nie tylko dla maniaków stalowych bestii, bo i lubiący zwykłe wyścigi po wertepach powinni być z tego tytułu jak najbardziej zadowoleni - tym bardziej, że przecież urodzeni pacyfiści miewają chwile, kiedy chcieliby się na kimś wyżyć w sposób mniej pokojowy. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Longbow Digital Arts
Dystrybutor: Longbow Digital Arts
Internet: http://www.treadmarks.com
Wymagania: P200MMX, 32MB RAM, DirectX, CD-4, W95/98
Akcelerator: Supersavety (OpenGL)

Plusy:
- czadowe bronie
- możliwość dodania własnej muzyki
- możliwość "przemodelowania" mapy
- niezgorsze mapy
- niezły feeling
- efekty graficzne
- dźwięki
- oryginalna historia

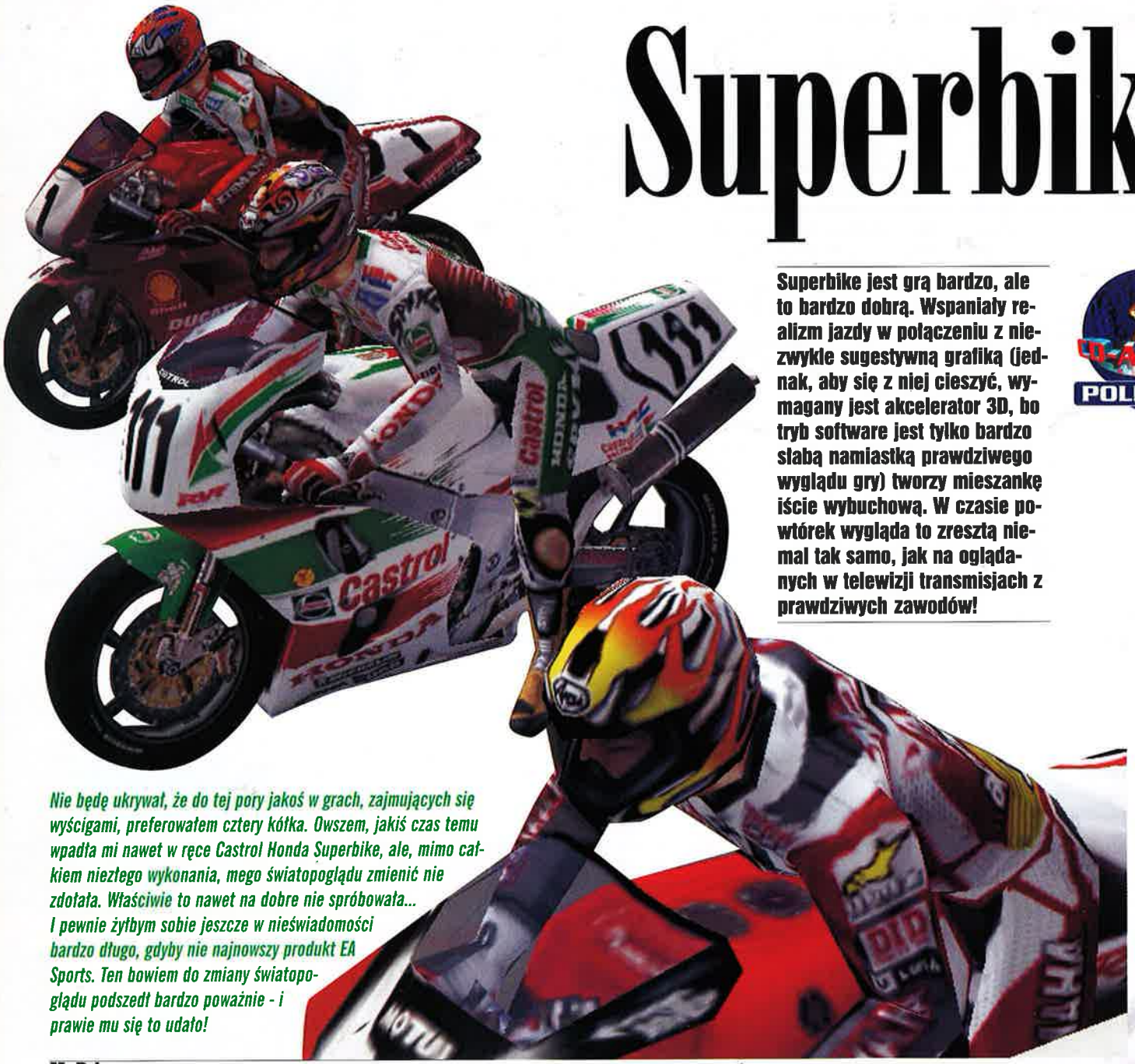
Minusy:
- mały realizm walki, ale to raczej nie przeszkadza
- bardzo słaby tryb softwa're'owy

Ocena: 8

Demo na CD 3/2000

DOGS OF WAR
STWÓRZY NOWĄ GENERACJĘ GIER TAKTYCZNYCH
TAKE 2 TALONSOFT PLAY
Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl
© 2000 Silicon Dreams Ltd. Dogs Of War, Talonsoft, Take 2 Interactive and their respective logos are trademarks of Take 2 Interactive Software. Silicon Dreams and logo are trademarks of Silicon Dreams Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Silicon Dreams Ltd. Published by Talonsoft. Talonsoft is a brand of Take 2 Interactive Software.

Superbike



Superbike jest grą bardzo, ale to bardzo dobrą. Wspaniały realizm jazdy w połączeniu z niezwykle sugestywną grafiką (jednak, aby się z niej cieszyć, wymagany jest akcelerator 3D, bo tryb software jest tylko bardzo słabą namiastką prawdziwego wyglądu gry) tworzy mieszankę iście wybuchową. W czasie powtórek wygląda to zresztą niemal tak samo, jak na oglądanych w telewizji transmisjach z prawdziwych zawodów!

CD-ACTION POLECAM

Nie będę ukrywał, że do tej pory jakoś w grach, zajmujących się wyścigami, preferowałem cztery kółka. Owszem, jakiś czas temu wpadła mi nawet w ręce Castrol Honda Superbike, ale, mimo całkiem niezłego wykonania, mego światopoglądu zmienić nie zdołała. Właściwie to nawet na dobre nie spróbowała... I pewnie żyłbym sobie jeszcze w nieświadomości bardzo długo, gdyby nie najnowszy produkt EA Sports. Ten bowiem do zmiany światopoglądu podszedł bardzo poważnie - i prawie mu się to udało!

McDrive

Mimo iż pierwszy sezon cyklu Superbike wystartował całkiem niedawno, w roku 1988, a liczył sobie dziewięć wyścigów, z których pierwszy odbył się na torze Donington Park w Zjednoczonym Królestwie, o tym cyklu wie już obecnie prawie każdy maniak motoryzacji. Od tamtego czasu, rok w rok, wyścigi potworów cieszyły się bowiem coraz większym zainteresowaniem - i w sumie ciężko się temu dziwić, bo Superbike to przecież zawody skupiające najpotężniejszych przedstawicieli dwukołowców, przeznaczonych do walki na torach. Z nimi nie może się liczyć nawet dużo bardziej popularna (i starsza) klasa 500, bo tutaj dolną granicą pojemności silników jest 750! A przyznacie chyba, że 180 koni mechanicznych, przy masie nieco tylko większej od 150 kilogramów (plus oczywiście zawodnik), robi wrażenie wprost piorunujące. Na tym się zresztą wcale nie kończy, bo obecnie coraz więcej modeli wyposaża się w jednostki o pojemności 1000 centymetrów sześciennych - dwie z nich zostały już zresztą w grze uwzględnione (więcej w sezonie 1999 nie było).

Zresztą, pomimo znajdującej się w nazwie gry liczby 2000, właśnie w tym sezonie osadzony został najnowszy Superbike, sygnowany przez EA Sports. Zanim jednak przejdziemy do wrażeń z jazdy, chciałbym poświęcić nieco miejsca na informacje przedstartowe - moim skromnym zdaniem są one bowiem dla odpowiedniego odbioru gry niezwykle istotne - tytuł ten posiada bowiem niesamowite wprost możliwości konfiguracyjne, które mogą się jednak bardzo prosto przyczynić do wcale niemałej frustracji gracza. Ot wystarczyłoby przecież włączyć początkującemu pełen realizm...

2000

Podstawowym problemem, przy rozpoczynaniu gry w Superbike, jest więc konieczność uświadomienia sobie swojego stopnia zaawansowania w prowadzeniu dwóch kółek. Nie da się bowiem ukryć, że w porównaniu choćby do takiej na przykład Formuły 1, nawet w swym starszym (ale jak dla mnie najdoskonalszym) wydaniu, zaprezentowanym w Grand Prix Legends, jest to zajęcie dużo bardziej wymagające. A że raczej mało kogo bawi ciągłe lądowanie na asfalcie, trawie tudzież pułapce piaskowej, więc warto przed rozpoczęciem sezonu poświęcić nieco czasu na przetestowanie różnych kombinacji realizmu zachowania maszyny i wspomagaczy ułatwiających zapanowanie nad maszyną. Trochę tego wprawdzie jest, ale dzięki temu późniejsza jazda sprawiać będzie niemal równie wielką przyjemność tym początkującym, co i bardziej zaawansowanym: bo ci pierwsi będą się mogli skoncentrować jedynie na jeździe (w dodatku uproszczonej), podczas gdy maniacy mogą mieć wpływ praktycznie na wszystko, łącznie z dobieraniem setupu i ogumienia, a w czasie jazdy będą jeszcze musieli panować nad sylwetką swego zawodnika!

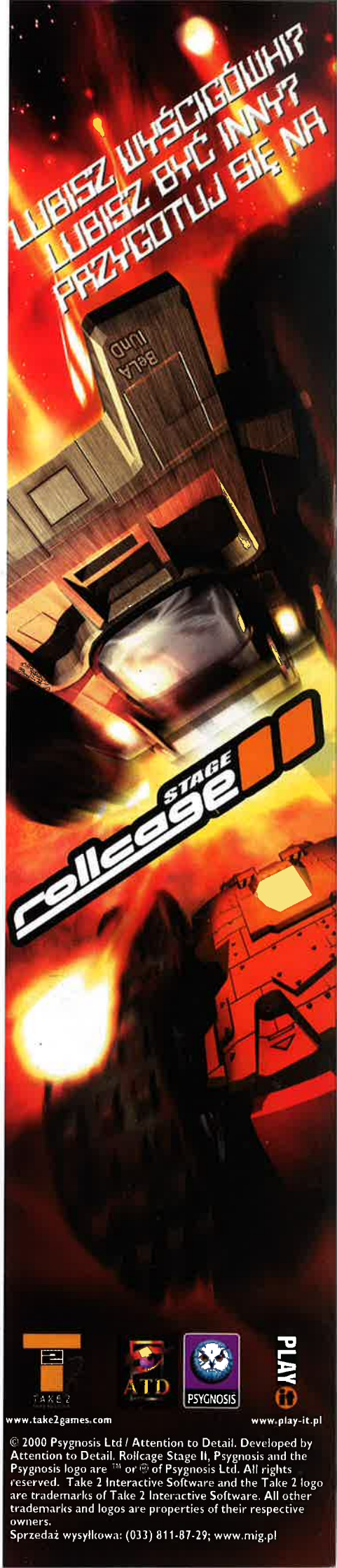
Ponieważ jednak Superbike to jednak głównie wyścigi, a nie jazda na czas, więc przed startem wypada się jeszcze zająć i drugą z opcji bezpośrednio odpowiedzialnych za przyjemność z gry, czyli umiejętnościami zawodników kierowanych przez komputer. Jest to właściwie równie ważne, bo przecież, poza samym dojechaniem do mety, chciałoby się jeszcze zająć jako takie miejsce... Gdy cały ten wstęp mamy już w końcu za sobą, warto go jeszcze tylko przetestować w jakimś pojedynczym wyścigu - żeby nie przeżyć później przykrego rozczarowania - a gdy wszystko gra, ruszyć w całosezonowy bój!

Oczywiście, na samym li tylko wyborze realizmu przygotowania przedstartowe się nie kończą - zarówno przed pojedynczym startem, jak i całym sezonem wybiera się bowiem jeszcze swój team oraz zawodnika, a w przypadku pojedynczych zawodów - także i tor. Dzięki przejrzystemu układowi, menu nie nastręcza to jednak najmniejszych problemów i trwa jedynie parę chwil. Zresztą dla chcących rzucić się od razu w wir walki przewidziano opcję Quick Start, która wszystkie te sprawy załatwia automatycznie - gracz znajduje się automatycznie na Pole Position na ostatnio wybranym przez siebie torze i może ruszać do boju.

Tak więc, niezależnie od wybranego trybu (prócz rządzącego się innymi prawami Quick Startu) ostatecznie lądujemy na torze, w boksie wynajętym przez nasz team. I tu się

dopiero zaczyna. Pojedyncze zawody w Superbike to bowiem dwa wyścigi! W związku z tym mamy też i dwie oddzielne sesje treningowe, dwie sesje kwalifikacyjne oraz dodatkowo tak zwany Superpole, czyli wynalazek służący do ostatecznego ustalenia pierwszego miejsca list startowych. Jest to zresztą moment dla gracza niezwykle frustrujący, bo jest to jedno jedyne okrążenie ze startu lotnego, które decyduje o wszystkim - żadnej taryfy ulgowej tu nie ma! Owszem, można korzystać ze starej i wypróbowanej techniki load/save (i to na szczęście w każdym momencie), ale i tak poziom adrenalinki jest w trakcie tego jednego okrążenia niezwykle wysoki - bo przecież wystarczy jeden mały błąd i z pole position nici...

A o te jest, ze względu na dwa kółka, niezwykle łatwo. Owszem, jak już wcześniej wspominałem, można, a nawet trzeba, wybrać sobie odpowiedni do swoich umiejętności poziom realizmu, ale przecież ostatecznie i tak ląduje się na tym w pełni odpowiadającym rzeczywistości, gdyż to właśnie on dostarcza największych wrażeń i największej frajdy - przynajmniej maniakom zapachu paliwa, którzy jako mali biegali za Syrenką tyl-



© 2000 Psygnosis Ltd / Attention to Detail. Developed by Attention to Detail. Rollcage Stage II, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and logos are properties of their respective owners.
Sprzedaż wysyłkowa: (033) 811-87-29; www.mig.pl

SUZUKI Alstare GSX-R750

Silnik: czterocylindrowy, czterosuwowy, chłodzony cieczą, DOHC z wtryskiem paliwa, cztery zawory na cylinder
Pojemność skokowa: 749 cm sześciennych
Średnica cylindra: 72 mm
Skok tłoka: 46 mm
Moc: 160 KM przy 13500 obr./min.
Liczba przełożeń: 6
Rama: dwudźwigarowa ze stopu aluminiowego
Rozstaw osi: 1390 mm
Zawieszenie przednie: odwrócony amortyzator teleskopowy Showa
Zawieszenie tylne: pojedyncza jednostka Showa
Hamulce przednie: Brembo z podwójnymi tarczami 320 mm
Hamulce tylne: Brembo z pojedynczą tarczą 220 mm
Producent opon: Dunlop
Masa: 162 kg
Pojemność baku: brak danych
Rekord prędkości na torze Hockenheim w 1999 roku: 305 km/h

KAWASAKI ZX-7RR

Silnik: czterocylindrowy, czterosuwowy, rzędowy chłodzony cieczą
Pojemność skokowa: 749 cm sześciennych
Średnica cylindra: 73 mm
Skok tłoka: 44,7 mm
Moc: 158 KM przy 13800 obr./min.
Liczba przełożeń: 6
Rama: dwudźwigarowa ze stopu aluminiowego
Rozstaw osi: 1435 mm
Zawieszenie przednie: odwrócony widelec amortyzator teleskopowy Ohlins
Zawieszenie tylne: pojedyncza jednostka Ohlins
Hamulce przednie: Brembo z podwójnymi tarczami 320 i 290 mm
Hamulce tylne: Brembo z pojedynczą tarczą 200 mm
Producent opon: Dunlop
Masa: 162 kg
Pojemność baku: 24 litry
Rekord prędkości na torze Hockenheim w 1999 roku: 313 km/h

Castrol HONDA RC45

Silnik: czterocylindrowy, czterosuwowy, chłodzony cieczą, widlasty z czterema zaworami na cylinder
Pojemność skokowa: 749,2 cm sześciennych
Średnica cylindra: 72 mm
Skok tłoka: 46 mm
Moc: 180 KM przy 15000 obr./min.
Liczba przełożeń: 6
Rama: dwudźwigarowa ze stopu aluminiowego
Rozstaw osi: 1415 mm
Zawieszenie przednie: odwrócony amortyzator teleskopowy Showa
Zawieszenie tylne: pojedyncza jednostka Showa
Hamulce przednie: Nissan z podwójnymi tarczami 320 mm
Hamulce tylne: Nissan z pojedynczą tarczą 190 mm
Producent opon: Michelin
Masa: 162 kg
Pojemność baku: 22 litry
Rekord prędkości na torze Hockenheim w 1999 roku: 313 km/h

YAMAHA Racing Team YZF R7 OW02

Silnik: czterocylindrowy, czterosuwowy, rzędowy DOHC chłodzony cieczą z 5 zaworami na cylinder
Pojemność skokowa: 749 cm sześciennych
Średnica cylindra: 72 mm
Skok tłoka: 46 mm
Moc: ponad 160 KM
Liczba przełożeń: 6
Rama: aluminiowy Deltabox II
Rozstaw osi: 1395 mm
Zawieszenie przednie: odwrócony widelec teleskopowy Ohlins
Zawieszenie tylne: pojedyncza jednostka Ohlins
Hamulce przednie: podwójne tarcza
Hamulce tylne: pojedyncza tarcza
Producent opon: Michelin
Masa: 162 kg
Pojemność baku: 24 litry
Rekord prędkości na torze Hockenheim w 1999 roku: 300 km/h

DUCATI Performance 996 SPS

Silnik: czterocylindrowy, czterosuwowy, chłodzony cieczą, widlasty DOHC z czterema zaworami na cylinder
Pojemność skokowa: 996 cm sześciennych
Średnica cylindra: 98 mm
Skok tłoka: 66 mm
Moc: 163 KM przy 11500 obr./min.
Liczba przełożeń: 6
Rama: stalowy kozioł
Rozstaw osi: 1430 mm
Zawieszenie przednie: odwrócony amortyzator teleskopowy Ohlins
Zawieszenie tylne: pojedyncza jednostka Ohlins
Hamulce przednie: Brembo z podwójnymi tarczami 320 i 290 mm
Hamulce tylne: Brembo z pojedynczą tarczą 200 mm
Producent opon: Michelin
Masa: 162 kg
Pojemność baku: 24 litry
Rekord prędkości na torze Hockenheim w 1999 roku: 304 km/h

APRILIA DeCecm Racing RSV 1000

Silnik: czterocylindrowy, czterosuwowy, widlasty z czterema zaworami na cylinder
Pojemność skokowa: 997,62 cm sześciennych
Średnica cylindra: 97 mm
Skok tłoka: 67,5 mm
Moc: 160 KM
Liczba przełożeń: 6
Rama: dwudźwigarowa ze stopu aluminiowego
Rozstaw osi: 1415 mm
Zawieszenie przednie: odwrócony widelec teleskopowy Ohlins
Zawieszenie tylne: pojedyncza jednostka Ohlins
Hamulce przednie: Brembo z podwójnymi tarczami 320 mm
Hamulce tylne: Brembo z pojedynczą tarczą 220 mm
Producent opon: Dunlop
Masa: 162 kg
Pojemność baku: 20 litrów
Rekord prędkości na torze Hockenheim w 1999 roku: 297 km/h

ko dlatego, że ładnie pachniała (ech, te wyziewy zielonej wymieszanej z olejem - taa, dwusuwy coś jednak w sobie miały...). Tyle że niestety jest także najbardziej wymagającym i na szybkie odnoszenie sukcesów w wyścigach nie ma raczej co liczyć - ale jeśli mam być szczery, to nawet tak wielkiemu maniakowi samochodów (a nie motorów), jak ja, nawet sama jazda na czas daje w Superbike niezwykle dużo satysfakcji. I to właśnie dzięki bardzo dużemu realizmowi.

Tylko wtedy możliwa jest bowiem choćby kontrolowana jazda na jednym kole, ba, na prostych staje się ona właściwie niemalże standardem! Podobnie rajcująco ma się zresztą sprawa i z ostrym hamowaniem - nawierzchnia nie wszędzie jest przecież idealna, maszyna lekko rzuca się na boki, spod kół unosi się od czasu do czasu biały obłoczek - heh, jest po prostu super! Idealny pod tym względem jest zwłaszcza tor A1 w Austrii - i to wcale nie tylko dlatego, że właśnie od niego zacząłem i że tylko na nim udało mi się na realistycznie zachowującej się maszynie wygrać. Dzięki bardzo sprytnemu operowaniu wysokością i łagodnymi łukami, mamy bowiem na nim do czynienia z perfekcyjnym wręcz połączeniem jednokołowej prostej (składającej się właśnie z łagodnych łuków - choć z przednim kołem w górze wcale takie łagodne nie są) z ostrym hamowaniem na nierównej nawierzchni. A że wszystko to poprzedza tylko wejście w zakręt o 180 stopni, a w dodatku ta "prosta" wiedzie w dół - heh, jest to właściwie taka sama rajcująca walka o utrzymanie panowania nad maszyną, jak we wspomnianym już Grand Prix Legends! Uczucie po prostu super!!!

Oczywiście, wyścig z innymi daje jeszcze więcej emocji, ale tak na prawdę nie jest to już aż tak istotne - bo i w jeździe solo czuje się, jakby samemu się na takiej maszynie siedziało. Perfekcyjnie naturalne ruchy, płynne przechyły maszyn, naciąganie nieubłaganych praw fizyki - cóż, wiem, że się już powtarzam, ale jest to uczucie po prostu świetne!
Wracając jednak do wyścigu, to muszę niestety powiedzieć, że akurat w jego trakcie natknąłem się na pierwszy zgrzyt na nieskazitelnym dotychczas obliczu Superbike 2000. A odpowiada za niego nie kto inny, jak komentator - w jeździe solo go bowiem nie uświadczy. Zresztą po pierwszych jego słowach, sądziłem, że jest to kolejna wielka zaleta gry - bo brzmiały one bardzo realistycznie - ale niestety. Zasób słów ma on bowiem niezwykle ograniczony, przez co słychać go właściwie jedynie w trakcie przygotowań przedstartowych oraz przy kraksach. I byłoby to nawet fajne, ale niestety bardzo szybko repertuar mu się kończy, a wraz z nim nasza cierpliwość...
Nie jest to w dodatku jedyne niedopracowanie - wystarczy bowiem włączyć realistyczne wywrotki (po zwykłych automatycznie startujemy z toru, a tak musimy jeszcze do maszyny dobiec i ją podnieść), by zobaczyć następną. Tak sztucznego zachowania się gościa dawno już nie widziałem! To już nawet nie jest robot! Na szczęście wpadki te nie wpływają zbyt mocno na grywalność, dzięki czemu i ostateczna ocena za bardzo przez nie nie ucierpiała.

Nie da się bowiem ukryć, że Superbike jest grą bardzo, ale to bardzo dobrą. Wspaniały realizm jazdy w połączeniu z niezwykle sugestywną grafiką (jednak, aby się z niej cieszyć, wymagany jest akcelerator 3D, bo tryb software jest tylko bardzo słabą namiastką prawdziwego wyglądu gry) tworzy mieszankę iście wybuchową. W czasie powtórek wygląda to zresztą niemal tak samo, jak na oglądanych w telewizji transmisjach z prawdziwych zawodów!

Ale żeby nasze emocje dorównały tym odczuwanym przez zawodników, potrzebne jest jeszcze jedno - żywi "przeciwnicy". Oczywiście, jak na dobrą grę przystało, nie jest to dla Superbike wielki problem - ot, wystarczą nawet dwa komputery połączone ze sobą przy pomocy protokołu TCP/IP i można rzucić się w wir praw-

Ocena: 8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Milestone/EA Sports
Dystrybutor: IPS Computer Group
Internet: http://www.easportssuperbike.com
Wymagania: W95/98, P266, 32MB RAM, CD-ROM 4x, Karta graficzna z 2MB RAM
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- perfekcyjne prowadzenie maszyn
- realizm zachowań "kierowców"
- bardzo dobra grafika
- dużo "pomagaczy" dla początkujących
- zaawansowane opcje dla wyjadaczy
- licencyjna zgodność z sezonem 1999

Minusy:
- słaby komentator
- beznadziejna animacja gościa podnoszącego motor

Demo na CD 5/2000

GRĘ DO TESTÓW UDOSTĘPNIŁ WROCŁAWSKI EMPIK MEGASTORE

dziwych emocji. Wprawdzie maksymalna liczba graczy (sześciu) nie jest jakoś specjalnie wysoka, ale możecie mi wierzyć - emocje są i tak nieporównywalnie większe, niż przy grze jedynie z zawodnikami sterowanymi przez komputer. Zresztą na torze wcale nie musi być pusto, bo nic nie stoi na przeszkodzie, by ścigać się jednocześnie zarówno z zawodnikami żywymi, jak i z komputerowymi.

Zresztą gra z kumplem jest możliwa i bez łączenia komputerów siecią. Wystarczy bowiem skorzystać z tak zwanego splitscreena i już można się ścigać we dwójkę na jednym kompie! Wprawdzie nie jest to już to samo - bo i pole widzenia mniejsze i niepewność gdzieś ulatuje - ale i tak jest to substytut całkiem niezły.

Dzięki takiemu całościowemu podejściu do tematu, ostateczna ocena Superbike 2000 to, mimo dwóch wpadek, ósemka z plusem poparta w dodatku znakiem jakości. Całość jest bowiem najlepszym obecnie dostępnym symulatorem wyścigów motocyklowych - a poza tym jako jedyny daje możliwość ścigania się na rzeczywistych torach, rzeczywistych maszynach i z rzeczywistymi zawodnikami. Cóż, nie chciałbym tutaj wnikać w zagadnienia moralno-materialne, ale przyznacie chyba, że oficjalna licencja jest jednak dla ostatecznego wyniku czymś bardzo istotnym - a tu akurat EASports zapewniło sobie wyłączność. Podstawą jest tu jednak i tak realizm oraz grywalność - i już one same stanowią wystarczający powód, by się tą grą zainteresować. Heh, lepszych dwóch kółek po prostu nie ma - znaczy się są, ale nie jako gra, a rzeczywisty, kosztujący fortunę, stalowy rumak. Ale, że w jego przypadku po kraksie nie da się zrobić Load - cóż, ja tam jednak wolę symulator. □

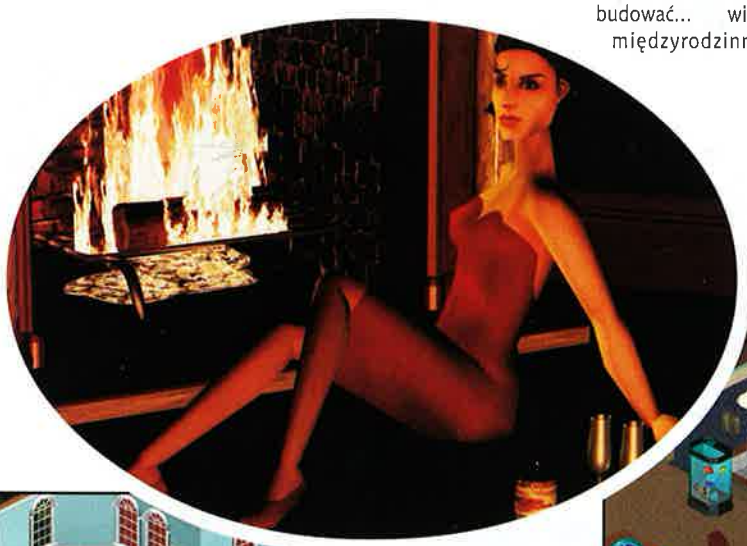
99
PSYGNOSIS
TAKE 2
PL WERSJA POLSKA
Małe, śmieszne wesołki z zielonymi czuprynkami iniebieskimi ciałkami powróciły. Ale tym razem są trochę zakręcone. Naprawdę. Teraz biegają w kółko po 100 szalonych poziomach. Wspaniała grafika, intuicyjne sterowanie tak łatwe na początku, ale tak skomplikowane aby osiągnąć mistrzostwo... teraz naprawdę zrozumiesz co znaczy wyjątkowo zwariowana era...
Lemmings Rewolucja
© 2000 Psygnosis Ltd. Jointly developed by Psygnosis Leeds and Take 2. Lemmings Revolution, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved.
Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and logos are properties of their respective owners.
Sprzedaż wysyłkowa: (033) 811-87-29

The Sims

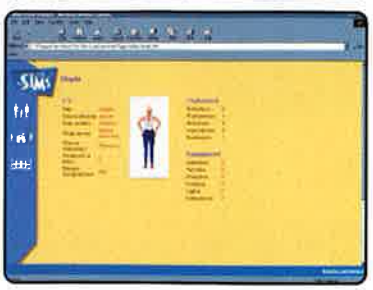
Kobiety mają swoje "Życie na gorąco", PMS, "Halo", Alvaro i Esmeraldę z brazylijsko-argentyńskich seriali oraz całą resztę innych, fajnych atrakcji. Nam pozostają jedynie te głupie mecze i piwo, a już w zupełnej ostateczności gazeta w zaciszu toalety. Na szczęście, dzięki uprzejmości Maxis, ta sytuacja ulegnie diametralnej zmianie i teraz to my będziemy mogli zaśpiewać; "Bo życie jest nowelą!", rzucić wszystko i biec przed monitor na kolejny odcinek The Sims!

Czarny Iwan

Maxis jest oddziałem Electronic Arts, więc to właściwie EA macza swoje paluszki w nowym projekcie z rodziny SIM. Po ostatnim tytule EA, czyli sławetnym SimCity 3000 stało się jasne, że w symulacjach miasta ostatnie słowo zostało już wypowiedziane. Kiedy jednak powiedziało się A, warto i rzec B, dlatego zamiast wieżowców będziemy teraz wznosić małe domki na przedmieściach i budować... więzi międzyrodzinne.



Trzeba powiedzieć sobie wprost. Tematem najnowszej gry strategicznej Will Wrighta - twórcy SimCity - stało się samo życie!



Miłość, romanse, intrygi, kłótnie, złość to tylko kilka kolorków z palety stanów i zachowań bohaterów The Sims - prawdziwej rodziny, którą to Ty wykreujesz i pokierujesz jej losami.
Gdybyś wrzucił do jednego wora kilka jajek tamagotchi, The Creatures 3 i przyprawił to Theme Hospital być może miałbyś coś zbliżonego w smaku do The Sims. Bliższe porównanie nie jest jednak możliwe, bo gra rzeczywiście jest nowatorska i wyjątkowa.

Już na starcie należy zdecydować się, czy budujemy nowy dom, tworzymy zupełnie nową, własną rodzinę, czy też korzystamy z gotowych szablonów - kilku proponowanych rodzin oraz niewielkich domków, których klasa odzwierciedla nasz status społeczny. Oczywiście gotówki nie jest wiele, sami będziemy musieli wypracować sobie bogactwo. Jest jednak o co walczyć, bo już na wstępie można popatrzeć na wspaniałe pałace i rezydencje, które stoją w tutejszym Beverly Hills.
O ile zdecydujemy się na pierwszy wariat, będziemy mogli zaprojektować każdego członka familii. Rozpoczynamy od kilkunastu proponowanych główek męskich, damskich i dziecięcych, następnie decydujemy się na określony korpus z nogami włącznie. Ten fragment jest już odziany w jakiś ciuch, więc jeżeli np. lubimy dresy, nasz bohater(erka) będzie chodził po

domy w tym kultowym, wyrażającym siłę, stroju. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby były to skórzane spodnie i rozchełstany podkoszulek lub elegancki kostium. Nie da się zrobić tylko jednego - wypuścić rodzinki na golasa.

Kiedy mamy już przysłowiowych Nowaków (to nazwisko jest użyte w wersji PL), trzeba zakręcić się wokół jakiegoś lokum. Zostajemy podwiezieni na plac budowy, gdzie stoi już kilka, skromnie wyposażonych domów. Należy wybrać jeden z nich i wreszcie Nowakowie są tylko nasi!
Ten wariant przewidziany jest dla początkujących, o ile mamy już za sobą jakiś trening, warto samodzielnie określić wygląd i cechy charakteru naszych postaci (miło jest wbić w nie nas samych lub naszych przyjaciół). Każdego sima charakteryzuje kilka cech osobowości, a także wzrastających w trakcie gry umiejętności. Cechy osobowości zostały określone względem tradycyjnych znaków zodiaku. Możemy samodzielnie rozdysponować 25 punktów charakteru, dzięki czemu sami ustalimy, które cechy mają przeważać. Każdą osobowość określa pięć cech; schludność, przebojowość, aktywność, usposobienie, nastawienie. Oczywiście od charakteru sima zależy jego zachowanie. Określając jego aktywność i przebojowość na niskim poziomie sprawimy, że facet prędzej będzie

przesiadywał przed telewizorem i narzekał na swoje życie niż wyjdzie rano uśmiechnięty do pracy. Łatwo zrobić psychola, lenia, obiboka, a z kobiety rozhisteryzowaną idiotkę. Oczywiście takie osobowości pięknie się ścierają i efektownie niszczą twoje wychuchane mieszkanko, nie licz jednak na postępy w grze, prędzej zostaniesz kloszardem.

Eksperymenty z różnymi charakterami simów i relacje pomiędzy poszczególnymi jednostkami to kapitalna sprawa. Ponieważ simowie mają wolną wolę (opcja), możesz np. wykreować rozchwianą emocjonalnie rodzinkę i obserwować jak rodzi się patologia lub, dla kontrastu, stworzyć konformistyczną parę ludzików, którzy nigdy nie zapominają pójść w niedzielę do kościoła.

Simowie mają całą paletę środków wyrazu, dzięki którym ich zachowanie staje się bardziej prawdziwe. Są to przede wszystkich różnorakie gesty, krzyki i głosy, a także ich myśli, które pojawiają się jako symbole "w chmurkach". Każdy sim umie też porozmawiać, wyrazić swój po-

Z listy dyskusyjnej pl.rec.gry.komputerowe

Proszę o pomoc. Zaprzyjaźniłem się z Anną Nowak, staliśmy się bliskimi przyjaciółmi (licznik przyjaźni na 100). Utrzymywaliśmy bliskie kontakty, lecz kiedy jej się oświadczyłem, powiedziała, że nie podejmuje takich decyzji z pustym żołądkiem. Nakarmiłem ją, ale znalazła inny pretekst. Kiedy zaspokoiłem jej zachcianki, to powiedziała, że ma zły humor i że źle wyczułem moment i tak każdego dnia. Co robić, pomóżcie.

Skuter

W grę nie grałem - mam zamiar kupić - ale nie przejmuj się, w normalnym życiu też tak jest...

massfa

dziw lub gniew, zatańczyć, zażartować, przytulić, pocałować, a nawet wyprosić z domu, czy nawet uderzyć w twarz. Ta lista to po prostu umiejętności, do których możesz sima zmusić poprzez menu postaci. Jeżeli jednak będziesz za często lał swoją kobietę po twarzy, gwałtownie pogorszy jej się nastrój, nie będzie chciała pracować, zacznie płakać po kątach, spadnie jej wydajność w pracy (mniej kasy), a ostatecznie może nawet umrzeć.

Jeżeli stanowicie stadło małżeńskie, może to również skończyć się rozwodem, a jeżeli myślałeś o dzieciach, to też nic z tego nie będzie. Swoją drogą, warto wiedzieć, że w The Sims rodzina to bardzo szerokie pojęcie. Sam sakrament małżeński nie jest potrzebny, aby żyć ze sobą. Szczęśliwe pożycie może się zdarzyć zarówno dwóm paniom, jak i dwóm panom. Z kolei, jeżeli chodzi o małżeństwo, nie ma przeszkód, abyś znalazł sobie jeszcze jedną lub dwie żonki (pod warunkiem, że ty też im się spodobasz). Poligamia jest dopuszczalna, grom z jasnego nieba nie grozi.

Simy do życia i rozwoju potrzebują zasadniczo mieszkania z podstawowymi wygodami, pracy i kontaktów z innymi simami. W każdej chwili stan sima charakteryzuje okno Potrzeb. Są to wykresy, na których określono stopień zaspokojenia takich potrzeb, jak głód, komfort, higiena, wydalanie, energia, rozrywka, towarzystwo, pokój. Sim w pewnym zakresie sam dba o siebie, ale na Ciebie spada obowiązek wyposażenia i podnoszenia standardu jego domostwa, dbanie o prawidłowy rozwój mieszkańców i zaspokojenie potrzeb, kiedy sami nie wiedzą jak tego dokonać. W domu musi znaleźć się łazienka z toaletą i prysznicem, w kuchni niezbędna będzie lodówka, warto też mieć kuchenkę i zmywarkę. Bez

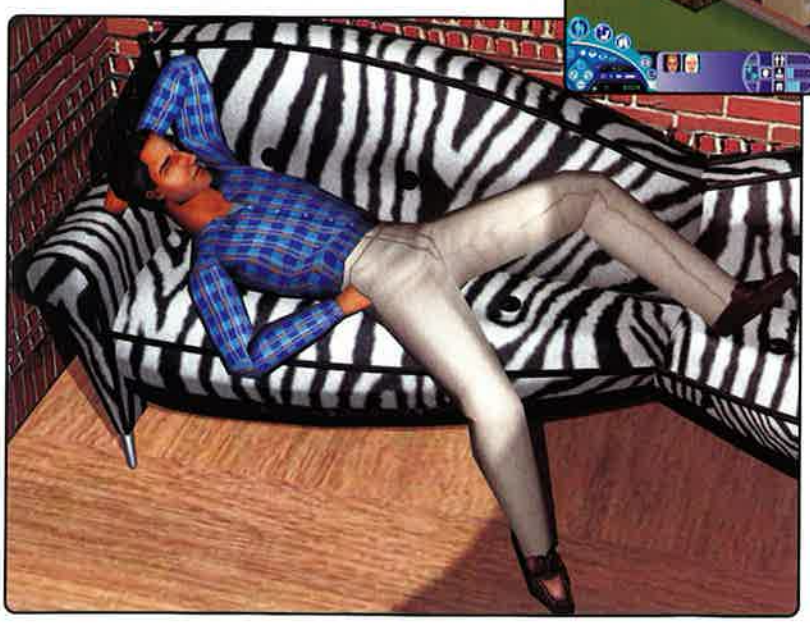
Miłość, romanse, intrygi, kłótnie, złość to tylko kilka kolorków z palety stanów i zachowań bohaterów The Sims - prawdziwej rodziny, którą to Ty wykreujesz i pokierujesz jej losami. The Sims trzeba zobaczyć, nie jest to tytuł, który można skreślić z listy zakupów. Dla fanów strategii, zwanej życiem, będzie to prawdziwe wyzwanie (to chyba każdy z nas :)).

kosza na śmieci zatoniesz w resztkach po obiedzie, a bez telewizora lub magnetofonu simy staną się znudzone i zniechęcone. Jeżeli nie kupisz wygodnego łóżka, twoi podopieczni będą spać na podłodze lub na trawniku, ale nie dziw się, gdy ich wydajność w pracy spadnie i nic im się nie będzie chciało. Komfort mieszania, dodatki w postaci jakuzi, drogiej tapety, basenu, wysokiej klasy sprzętu RTV, modnych obrazów itp. znakomicie poprawiają nastrój simów, ale mają tę jedną wadę - są diablo drogie. Musisz więc wysłać simy do pracy, bo sam dobrze wiesz, jak to jest z tymi kołaczami.

Pracę można dostać na dwa sposoby (o drugim nie będziemy rozmawiać). Codziennie rano przed twoim domem pojawia się nowa gazeta, którą możesz dla relaksu poczytać lub też przestudiować rubrykę: dam pracę. Zatrudnienie, to również szansa na karierę, a więc podwyższenie zarobków, prestiżu i stymulacja dla ambicji simów. W gazecie znajdziesz tylko jedną ofertę, ale warto wiedzieć, że wybór obejmuje w sumie 10 zawodów. Każdorazowo zaczynamy od samego dna i dopiero później, stopniowo, wdrapujemy się po szczebelkach kariery i drabiny społecznej. Jeżeli lubisz niespodzianki, możesz np. zostać obiektem badań doświadczalnych w dużym laboratorium. Nie brzmi to zbyt zachęcająco, jednak z czasem zostaniesz laborantem, oddziałową na oddziale położniczym,

doktorem Hyde itd. Możesz też wybrać karierę w wojsku (poborowy), w rozrywce (kelner), w sporcie (maskotka drużyny), a nawet zdecydować się na fach przestępcy (kieszonkowiec). W każdej z tych profesji wymagane są pewne cechy i umiejętności, które należy systematycznie rozwijać, np. w wypadku kieszonkowca - kondycja, charyzma, kreatywność. Punkty tego typu są przydzielane za działalność, naukę w domu. Aby na przykład podnieść kondycję naszego sima, można kupić mu atlas do ćwiczeń siłowych lub też wybudować basen. Z kolei punkty za logikę można uzyskać, jeżeli zdecydujemy się na zakup szachów. Zasadniczo, umiejętności sima mogą wzrastać w 6 kategoriach: gotowanie, technika, charyzma, kondycja, logika, inwencja.

Jeżeli chodzi o sprzęty gospodarstwa domowego i wystrój mieszkań oraz otoczenia, gracz ma do dyspozycji potężne składy, które na pewno przypadną do gustu fanom katalogów IKEI. Wśród mebli znajdziemy całe sterty krzeseł, tapczanów i sof, stołów. Każdy przedmiot został dokładnie opisany i oznaczony ze względu na funkcjonalność, wygodę itd. Oprócz przedmiotów, które wykorzystamy jedynie w domu, możemy również zakupić wystrój i rośliny do przydomowego ogrodu. Wygodny interfejs użytkownika pozwala na dowolne modyfikowanie, zmianę ukształtowania terenu. Bez żadnego problemu możemy powiększyć dom, dodać piętro, zmienić kształt i wygląd dachu, pomalować ściany na 1000 odmiennych kolorów - o ile masz szmal, możesz niemal wszystko.



Wymarzony dom, wspaniała rodzina, dobra praca nie oznacza, że życie będzie ci upływać na liczeniu kolejnych dziateczek i kąpieli w strumyku szeleszczących simoleanów (to tutejsza waluta). Ty też możesz mieć swoje "Katastrofy na żywo". Wystarczy zagrać w The Sims.

O ile nie znasz się na zaworach, rurach i przekrojach pewnie zaskoczy cię powódź w mieszkaniu. Niektóre maszyny wymagają konserwacji, i jeżeli nie nabrałeś umiejętności technicznych, będziesz łaził po kolana w wodzie. Wykręcanie szmat i noszenie wiader z wodą to średnia przyjemność. Z innych żywiołów możesz natrafić choćby na pożar we własnej kuchni. Wesoły ogienek trzaska w kuchence, dość szybko przenosi się na ściany i inne wyposażenie. Wygląda to naprawdę fajnie, ale jest o tyle niebezpiecznie, że simy też są łatwopalne. Przy tym wszystkim wizyta złodzieja to już tylko drobna niedogodność. Trochę śmiesznie wygląda, gdy koleś pakuje do worka lodówkę, pralkę i fortepian, a po chwili wraca jeszcze po wieżę stereo.

W całości spolszczona The Sims kosztuje w sklepach 109, co na pewno nie jest ceną wygórowaną. Na szczególną uwagę zasługuje świetnie napisana instrukcja. Czyta się ją po prostu od deski do deski, rechocząc i tarzając się ze śmiechu między wierszami. Facet, który ją napisał ma medal choćby za "Deformację Nieświeżych Mielonych" (str. 58). Poziom graficzny i dźwiękowy gry jest bez zarzutu.

The Sims jest dobrą grą, nad którą na pewno spędzicie kilka wieczorów. Mimo to wątpię, aby The Sims stała się tytułem kultowym. Odpalając Sim City, Theme Hospital, ... (miejsce na twój tytuł) nie można już było bezkarnie przerwać rozgrywki. Jedzenie, spanie i inne drobiazgi tego typu przestawały się liczyć, a gra kończyła się wówczas, gdy grający spadał z krzesełka. Podobne rzeczy nie zdarzą się w wypadku The Sims. W każdej chwili można bez żalu wyłączyć komputer i sięgnąć np. po zakurzoną książkę, którą miałeś oddać do biblioteki rok temu.

W pewnym momencie niektóre schematy, problemy naszych bohaterów zaczynają się powtarzać. Przedmioty w końcu się opatrzą i, mimo że można przecież zacząć jeszcze raz od nowa w innej kombinacji, ekscytacja ulatuje jak wspomnienie zeszłorocznego śniegu. Mimo to The Sims trzeba zobaczyć, nie jest to tytuł, który można skreślić z listy zakupów. Dla fanów strategii zwanej życiem, będzie to prawdziwe wyzwanie (to chyba każdy z nas :). □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Maxis

Dystrybutor: IPS CC, tel. (022) 642766

Internet: http://www.ipscg.com.pl

Wymagania: win 95/98, P 200, 64 MB RAM

Akcelerator: nie

Plusy:
- oryginalny pomysł
- dobra realizacja
- interfejs użytkownika
- "realne" zachowanie simów
- duże możliwości tworzenia otoczenia, domów

Minusy:
- nie wciąga, po prostu się gra
- gra jest odkrywcza, ale nie powalająca

Heart Breakers

Od czasów Bio Freaks właściwie nie pojawiła się na horyzoncie żadna dobra bijatyka. Jest to o tyle irytujące, że posiadacze konsol mogą wybierać jak w ulęgałkach, a jeżeli z czystego lenistwa im się nie chce, w łapy pcha im się jeszcze gorący Tekken (teraz już z numerkiem 3, a na automatach TTT). Jeżeli masz blaszaka, tak jak my wszyscy, a lubisz mordobicia, to pozostają Ci jedynie wykopaliska lub nocny rajd po bronxie w Twoim mieście. Pierwszy wariant, czyli ekshumacja starych hitów w rodzaju Mortal Kombat IV, Virtua Fighter 2, czy któregoś ze Street Fighterów, może wnieść dużo radości w Twoje życie, niestety na krótko, bo latka lecą i emocje szybko przegrywają z nudą. Wariant 2 jest dobry, o ile mieszkasz w mieście i chcesz zagrać tylko raz. Tego pomysłu też nie polecam.

Czarny Iwan

Co pozostaje? Jeżeli jesteś fanem gatunku, to chyba tylko położyć się i czekać na robaki, jeżeli natomiast lubisz od czasu do czasu popykać, wyrwać jakieś łączki, puścić kilka szybkich serii na korpus lub jeden, dobry cios (a la Gołota), to pozostaje Ci Heart Breakers; nowa gra wprost z Family Production, Inc.

Aż chciało by się napisać, że jest to gra na miarę nowego wieku, wspaniała pod względem grafiki, muzyki, rzucająca na twarz itp. Niestety, Heart Breakers jest tylko poprawna i jeżeli wystartowałaby w konkursie szybowcowym, to dostałaby punkty kame za niski lot.

Źródeł Heart Breakers należy szukać w Kraju Kwitnącej Wiśni, co sugerują choćby wielkie jak młyńskie koła oczy zawodniczek, a także inne atrybuty, których mogłaby im pozazdrościć sama miss Lara Croft. W tym wypadku autorzy posunęli się nawet do zgryźliwej ironii, bowiem tuż po walce, kiedy możemy nacieszyć się naszą bohaterką, patrząc na jej radość z bliska, piersi zawodniczki podskakują jak boje na falach. Widok byłby może milszy, gdyby nie to, że giera pracuje w 640x480 i mimo wsparcia dopalacza postacie są kanciaste i dość toporne. Gracz ma do wyboru 10 zawodników różniących się wyglądem, stylem walki, głosami. Postarano się, aby były to indywidualności o wyraźnie odmiennych cechach. Udało się to w pewnym stopniu. Uniformy wojowników są dość stylowe, wzbogacone bez przesady emblematami, ochraniaczami i innymi gadgetami. Niektórzy fighterzy dysponują bronią białą, jak noże, miecze, ostrza zbliżone do kuriken, topory itp. Wyraźnie widać, że twórcy giery skorzystali już z gotowych szablonów, charakterystycznych postaci, które znamy ze szklanego ekranu i innych gier, tworząc szablonowych wojowników w rodzaju mistrza kung-fu, kick-boxera i innych. Nie ma w tym nic złego, na pewno nie jest to jednak twórcze, tym bardziej, że zabrakło jeszcze czegoś innego. Brakuje choćby płynności i wyraźnej zmiany w poruszaniu się każdej z postaci (tak, jak to było w VF). Efekt ten maskują potężne biblioteki combosów, co nieco niweluje negatywne wrażenie, jednak pewien niesmak pozostaje. Czuje się to tak, jakby ktoś przeniósł starutkiego Street Fightera z dwóch wymiarów do trzech, nie zmieniając jednocześnie charakterystycznego sposobu poruszania się wojowników.
Lokacje, których jest kilka, należałoby raczej określić jako tła. Są to po prostu słabe "fototapety" o mało wyrafinowanym wzorze. Na ich tle podskakują nasi trójwymiarowi zawodnicy. Dzięki i za to.

Odnośnie combosów, to w tym wypadku fantazja kolesi z Family Production, Inc. na pewno Was nie zawiedzie. Łamanie kręgosłupów, nóg w kolanach, skręcanie karku, szlachtowanie krótkimi mieczami, a nawet cięcie przez twarz talią kart. Tu może się zdarzyć wszystko i wygląda to nawet dość ładnie. Jeżeli Ci się uda, możesz przeciągnąć sekwencje combo do kilku, kilkunastu uderzeń - przeciwnik niewielką ma wówczas szansę na emeryturę. Sama walka jest więc na zadowalającym poziomie, chociaż - tak jak i w pozostałych wypadkach - bez rewelacji.

Przeciętność 3D wyłazi też w pracy kamery. Nie ma tu zmiany ujęć, zawodnicy nie krążą wokół siebie. Jedyne na co możemy liczyć to zmiana perspektywy, gdy się od siebie oddalają. To miłe, to fajne, ale nie w połowie 2000 roku. Nawet jeżeli pomaluje się jakiś staroć nowiutką farbą, to i tak będzie to zabytek - podobnie jest w wypadku Heart Breakers z tym, że właściwie nie do końca wiadomo, gdzie tej farby szukać. Ta, gierka jest po prostu przeciętna, a wszystkie elementy składowe, jak bohaterzy, muzyka, grafika zwyczajnie poprawne i nic więcej.

Grając dłużej w Heart Breakers, ma się wrażenie, że giera przeleżała gdzieś na półce przynajmniej dwa sezony, co niestety na zdrowie jej nie wyszło, bo to nie ser, a tym bardziej wino. Gdybym miał wybierać, to wolałbym już Virtua Fighter 2, a na pewno Bio Freaks. Heart Breakers jest tytułem raczej dla wielkich fanów i koneserów gatunku, innym graczom polecam wspomniane tytuły lub pierwszy lepszy NOWY tytuł, który ukazał się ostatnio na konsolach i automatach. Niestety, nie każdy ma konsolę lub wielki automat z Tekkenem TTT w domu, tak więc posiadaczom blaszaków pozostaje jedynie wytrwałe wyczekiwanie i gorąca modlitwa o porządne mordobicie (nie dosłownie :-))).

□

Ocena: 5

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Family Production Inc.
Dystrybutor: Family Production Inc.
Internet: http://www.familypro.com
Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95, 98, dopalacz, S
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- combosy - są
- zawodnicy - też
- coś tam gra, jakieś IIo

Minusy:
- przeciągi, wieje nudą
- konkurencja dla wazy z epoki Ming

STAR WARS FORCE COMMANDER

Najazd kamery ukazał podłoże odwzorowane w najdrobniejszych szczegółach - widać było nawet w ziemi ślady jednostek, które najwyraźniej niedawno tędy się przemieszczały. Powoli przesuwający się teren zmieniał się - falował wzgórzami, raził jaśniejszymi łachami piachów, co pewien czas psuł monotonię łagodnych krzywych pniakiem ogromnego drzewa, czy jeziorkiem niemal rzeczywistej wody... Nagle wytłumiony odległością wybuch pocisku, najprawdopodobniej sygnału do ataku, słyszany w którymś z tylnych głośników i podkreślony jeszcze tąpnięciem subwoofera sprawił, że ręka wsparta na myszy drgnęła, druga zaś, ta odpowiadająca za obsługę kamery, naparła na klawisze...

Gem.ini

Obraz na ekranie rozmył się nieco, by po doskonale płynnym półobrocie ukazać wyłaniające się zza wzgórz przygięte w biegu postacie ludzkie, przysadziste sylwetki czołgów i nisko szybujące trzy Airspeedery. Kierowana raczej odruchem, niż świadomym zamiarem, kamera odsunęła się od pola walki i równocześnie uniosła w górę, poszerzając pole widzenia i ukazując zgrupowane w podmokłej dolinie i niewidoczne dla szturmującej grupy siły Imperium. W ciasnym, lecz wciąż nienagannym szyku stojący łowcy - siedem AT-ST, cztery AT-PT, dwa AT-AA i dwie grupy Stormtrooperów oczekiwali na rozkaz ataku. Ten, wydany jednym klawiszem, padł w momencie, gdy główna grupa Sojuszu ukazała się ponad krawędzią parowu. Natychmiast zagrały baterie przeciwlotnicze - AT-AA, pewnie sięgając po dwa z trzech Airspeederów i dosłownie rozrywając je w powietrzu. Niemal równocześnie z pierwszą salwą zaszumiały serwomotory AT - wspięcie się po ścianie jaru i otwarcie ognia w stronę całkowicie zdezorientowanej grupy było zaledwie jedną chwilą. Skoncentrowane wiązki laserów z dział atakujących AT-ST pewnie wyłuskiwały, spośród bojowego klina, najgroźniejszego przeciwnika - czołgi. Zielone smugi, przez kilka pierwszych chwil bezpiecznie absorbowane przez rozbłyskujące coraz słabiej tarcze, wgryzły się wreszcie w pancerze, zrywając z nich płyty ochronne - pierwsza, po chwili zaś kolejne eksplozje wstrząsnęły powietrzem, rozrzucając strzępy dymiącej plastali na wiele metrów od centralnego leja... Zaskoczenie buntowników było całkowite, podobnie jak ich klęska...

Taaak, tak właśnie powinien wyglądać Force Commander. Niestety dla nas wszystkich - rzeczywistość rzadko dorasta do poziomu wizji, tworzonych w czasie długich miesięcy oczekiwania na premierę... A czasu, by takowe tworzyć, było sporo - Force Commander zapowiadany jest od około dwóch lat. W tym czasie zdążył zaliczyć parę wizyt na naszych łamach, przeżyć niezwykłą podróż ze świata izometrycznego 2D w oferujący całkowitą wolność ruchu trójwymiar, odejść od standardowego, wydawałoby się, dla real-time strategy systemu finansowania wyścigu zbrojeń, drogą wydobycia jakiegoś bezcennego surowca i... narobić ogromnego apetytu wszystkim tym, którzy podobnie, jak ja bakcyla Star Wars połknęli wraz z kurzem sal kinowych wczesnych lat 80-tych. Na nic też w tym przypadku zdały się wymowne doświadczenia z kontaktu z ostatnimi produktami LucasArts - tymi z Episode I w tytule: tamte przecież to tylko jeden ze sposobów, by zarobić na popularności niezbyt - w moim przekonaniu - utrafionego w gusta fanów The Phantom Menace. FoCom jednak to przecież zupełnie coś innego - on nawiązuje do korzeni, do oryginalnej trylogii, do scen, planet, wyposażenia, które wryły się głęboko w pamięć i od zawsze stanowią ważną część ukochanej Znanej Galaktyki.

Właśnie dlatego, nie bacząc na trudności i niedogodności (tiaaa :)), udałem się do podlondyńskiego West Drayton, gdzie mieści się siedziba europejskiego dystrybutora LA - Activision, by tam, na miejscu, zapoznać się z ledwie wydanym, i jak oczekiwałem, wreszcie godnym kontynuatorem najlepszych tradycji Star Wars. I co? I zawiodłem się. Po prostu. Nie jest już zresztą żadną tajemnicą, że utrzymywany w takim sekrecie i tak dobrze pod względem marketingowym anonsowany produkt oprócz faktu, że rozgrywa się w świecie Gwiezdnych Wojen niewiele ma do zaoferowania graczom. Innymi słowy - jest szansa, że jeśli ktoś pozostaje nieczuły na słowa, takie jak TIE Fighter, Stormtrooper, AT-AT czy Bantha - może nie znaleźć w nim dla siebie dosłownie nic. Powód: sprawia wrażenie nieprzemyślanego, niedopracowanego kontynuatora niechlubnych tradycji poprzedników (vide Rebellion), od której, jak widać, LucasArts nie jest w stanie się uwolnić...

FoCom jest przedstawicielem trójwymiarowych strategii, rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Dumnie brzmiący zwrot oznacza swobodę ustalania kątów nachylenia kamer, stopnia powiększenia pola i jednostek oraz oczywiście wymuszenie zastosowania przestrzennych jednostek i obiektów - od postaci "bytów

inteligentnych" po, przykładowo drzewa, którymi z rzadka (sic!) porośnięty jest Endor. W praktyce jednak nawet te pozytywnie kojarzące się, jak dotąd przymioty (np. dzięki Myth z małym wyjątkiem dla postaci, czy Warzone i Earth 2150) w Force Commander nabierają charakterystycznego dla tego tytułu charakteru wersji testowej, nie zaś w pełni ukończone-

go dzieła. Teren ukazywany z tak wielu perspektyw razi monotonią i widocznymi nawet na pierwszy rzut oka powtórzeniami elementów (pomijam nawet fakt, że gramy na bardzo ograniczonej planszy i może się zdarzyć, że nasze siły odmówią wejścia w zaciemniony fragment ekranu właśnie dlatego, że tam ich świat już nie istnieje...). Czary goryczy dopełnia fakt, że sceneria nie zmienia się w trakcie gry - brak śladów jednostek i ich szczątków, brak deformacji terenu, a przecież już MechWarrior III pokazał, jak bardzo zmieniają się warunki walki, gdy równe dotąd pole zaczyna przypominać księżyc, brak wreszcie - co najgorsze - złudzenia, że to, co widzimy na ekranie, istnieje naprawdę.

Podobne zastrzeżenie można mieć do wszelkich obiektów 3D, zrzuconych na pole walk. Nie trzeba ogromnej spostrzegawczości, by zorientować się, że składają się one z łatwo policzalnej ilości polygonów (widząc po raz pierwszy postacie ludzkie, na myśl przyszedł mi, nie wiedzieć czemu, pierwszy Quake), co tylko w niewielkim stopniu ratowane jest przez generalnie niezłej jakości tekstury. W tym przypadku również można wysunąć zarzut

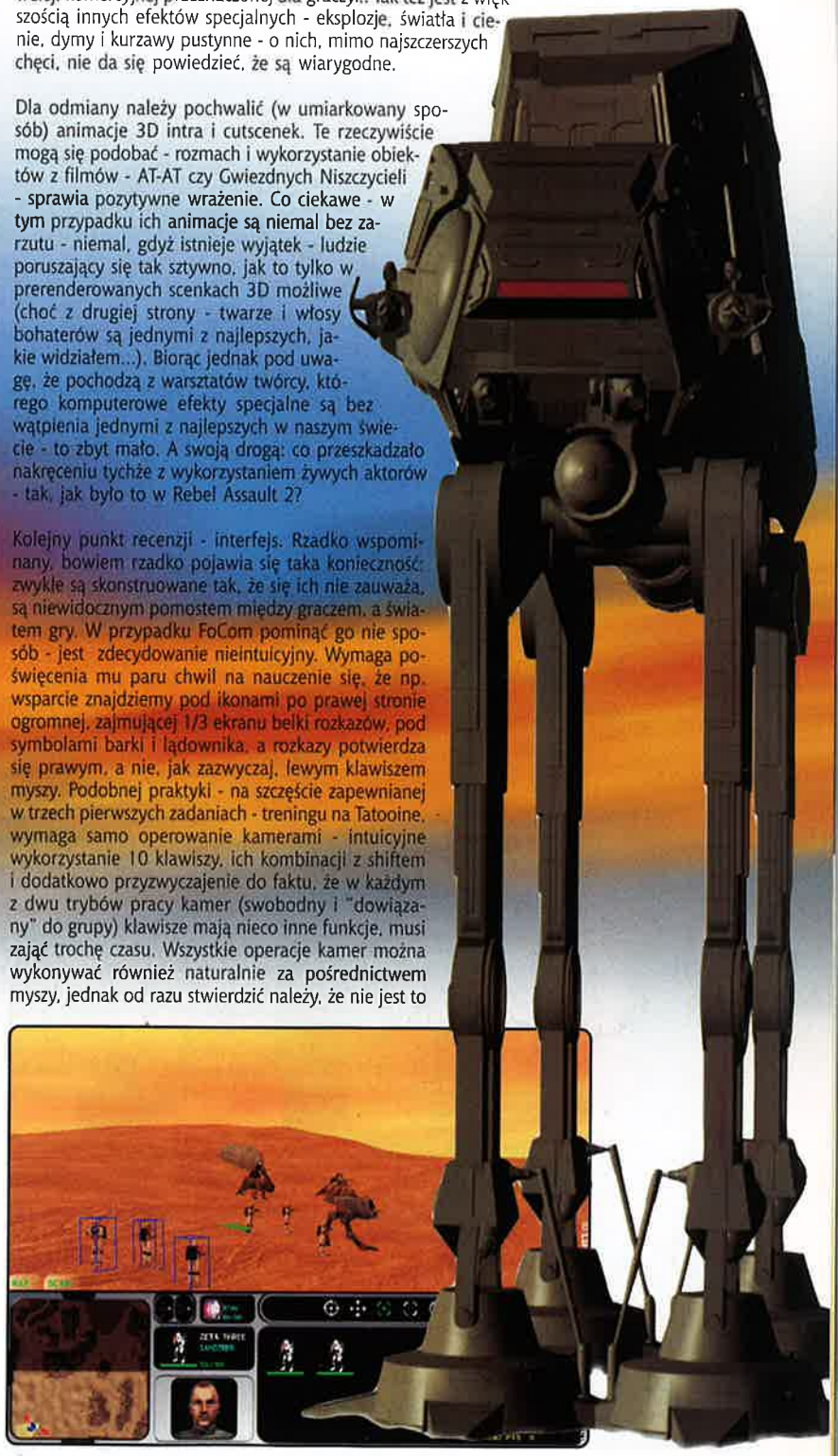
Wydaje mi się, że Force Commander poznałem dobrze. Ciekawe więc czemu od pewnego czasu nęka mnie wątpliwość - co ma wspólnego tytułowa Moc z samą grą? To przecież zwyczajna, najzupełniej prozaiczna młóca, przy wykorzystaniu standardowego, nie wzMOCnionego sprzętu! Czyżby więc chodziło o to, że każdy bohater Rebelii jest kimś w rodzaju Męża Opatrznościowego...?

powielania i monotonii. Naturalnie nie oczekuję, by Sand, a następnie Storm i Scouttroopers różnili się od siebie (choć w gruncie rzeczy powinni...) - fakt jednak, że oficerowie Imperialni są w sumie identyczni (włącznie z insygniami na piersi, mimo piastowania przez nich różnych funkcji) - świadczy wymownie, że ktoś oszczędził sobie trudu tworzenia nowych tekstur... Bardzo poważnym minusem jest również nieudolna animacja ruchu większości obiektów - najlepszym przykładem może być moment lądowania barki bądź wahadłowca klasy Lambda z posiłkami, co wygląda tak, jak gdyby ktoś opuścił z równą prędkością na żyłce plastikowy model,

który, nie bacząc na rzeź- bę te- renu, osiada na gruncie (wizualnie - wbija się weń), po czym z niesamowitym przyśpieszeniem startuje, pozostawiając na nietkniętym placu (wspomniana niemożność jego przekształcenia) kilka nowych jednostek... Ogólnie - sprawia to wrażenie lądowania symbolicznego - scenki do wglądu programistów, nie wersji komercyjnej przeznaczonej dla graczy... Tak też jest z większością innych efektów specjalnych - eksplozje, światła i cienie, dymy i kurzawy pustynne - o nich, mimo najszczerszych chęci, nie da się powiedzieć, że są wiarygodne.

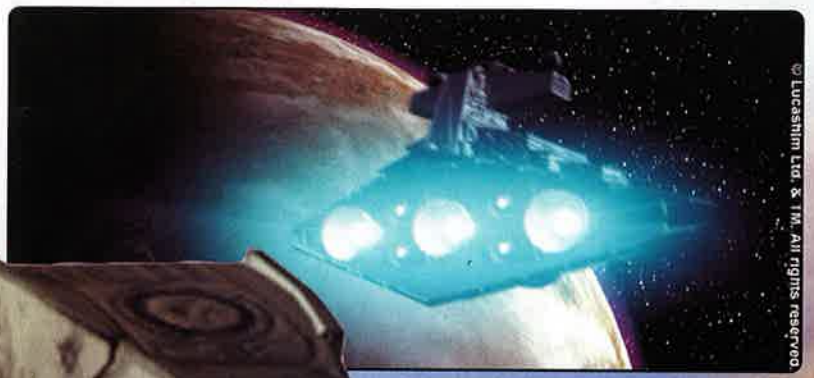
Dla odmiany należy pochwalić (w umiarkowany sposób) animacje 3D intra i cutscenek. Te rzeczywiście mogą się podobać - rozmach i wykorzystanie obiektów z filmów - AT-AT czy Gwiezdnych Niszczycieli - sprawia pozytywne wrażenie. Co ciekawe - w tym przypadku ich animacje są niemal bez zarzutu - niemal, gdyż istnieje wyjątek - ludzie poruszający się tak sztywno, jak to tylko w prerenderowanych scenkach 3D możliwe (choć z drugiej strony - twarze i włosy bohaterów są jednymi z najlepszych, jakie widziałem...). Biorąc jednak pod uwagę, że pochodzą z warsztatów twórcy, którego komputerowe efekty specjalne są bez wątpienia jednymi z najlepszych w naszym świecie - to zbyt mało. A swoją drogą: co przeszkadzało nakręceniu tychże z wykorzystaniem żywych aktorów - tak, jak było to w Rebel Assault 2?

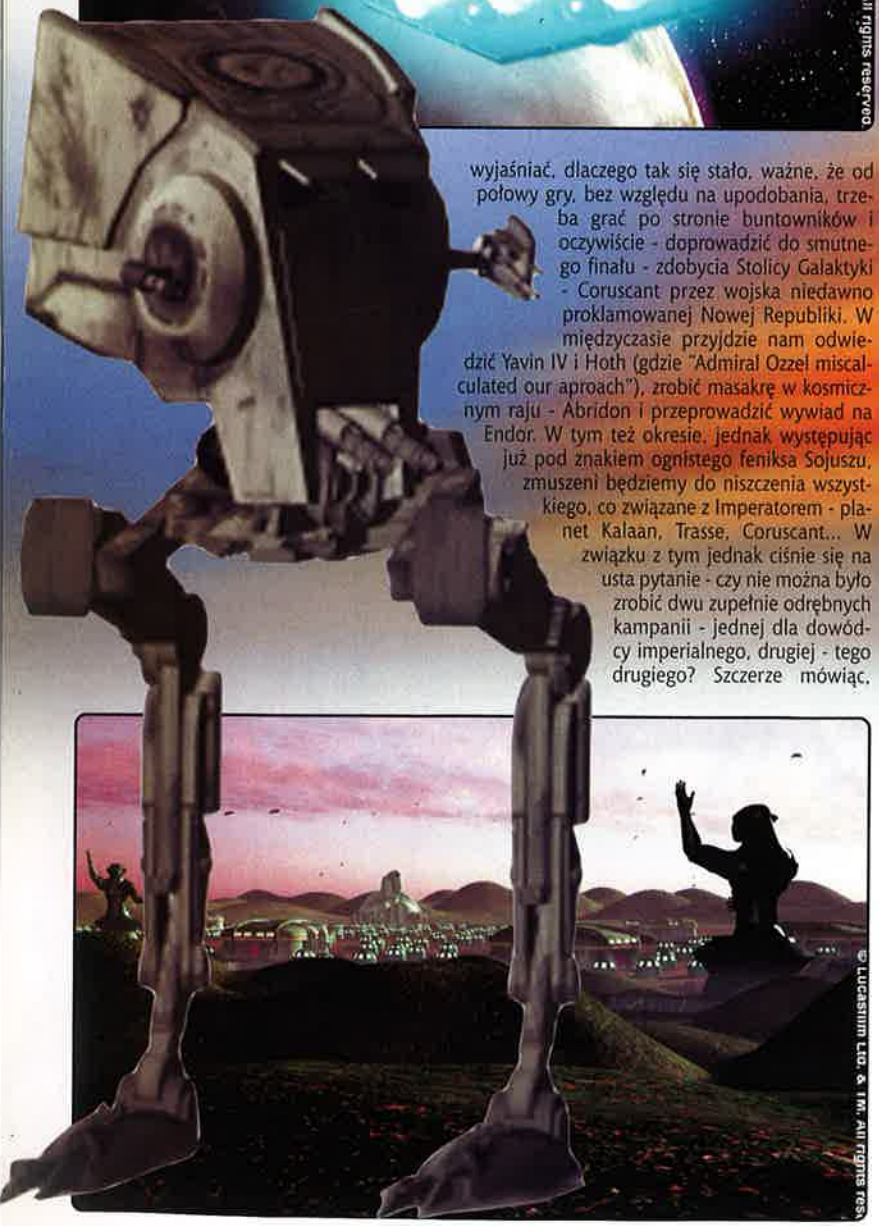
Kolejny punkt recenzji - interfejs. Rzadko wspominany, bowiem rzadko pojawia się taka konieczność: zwykle są skonstruowane tak, że się ich nie zauważa, są niewidocznym pomostem między graczem, a światem gry. W przypadku FoCom pominąć go nie sposób - jest zdecydowanie nieintuicyjny. Wymaga poświęcenia mu paru chwil na nauczenie się, że np. wsparcie znajdziemy pod ikonami po prawej stronie ogromnej, zajmującej 1/3 ekranu belki rozkazów, pod symbolami barki i lądownika, a rozkazy potwierdza się prawym, a nie, jak zazwyczaj, lewym klawiszem myszy. Podobnej praktyki - na szczęście zapewnianej w trzech pierwszych zadaniach - treningu na Tatooine, wymaga samo operowanie kamerami - intuicyjne wykorzystanie 10 klawiszy, ich kombinacji z shiftem i dodatkowo przyzwyczajenie do faktu, że w każdym z dwu trybów pracy kamer (swobodny i "dowiązany" do grupy) klawisze mają nieco inne funkcje, musi zająć trochę czasu. Wszystkie operacje kamer można wykonywać również naturalnie za pośrednictwem myszy, jednak od razu stwierdzić należy, że nie jest to

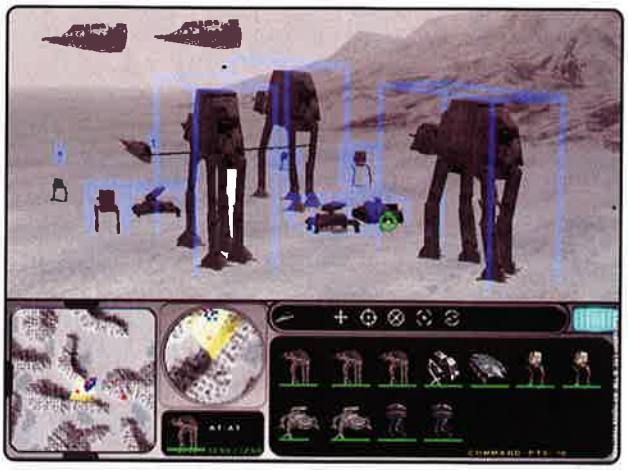


ani wygodne, ani wydajne. Znacznie lepszym sposobem panowania nad żywiołem jest korzystanie z klawiszy, tym bardziej, że na szczęście dla graczy pojawiło się kilka bardzo pożytecznych wiązanych skrótów - m.in. przywołanie grupy za pomocą klawisza numerycznego, centrowanie zaś obrazu na niej - za pomocą podwójnego wciśnięcia tegoż klawisza. W sumie ocena systemu wizualizacji pola bitwy nie jest jednoznacznie negatywna - przy odrobinie wprawy da się z niego wycisnąć wszystko, co potrzebne; faktem jednak jest, że w pewnym momencie gracz może zacząć zastanawiać się, czy w gruncie rzeczy dla gry nie byłoby lepiej, gdyby LA zdecydował pozostawić ją w dwóch wymiarach...

Historia, której jednocześnie bohaterem i świadkiem jesteśmy w FoCom niewątpliwie obejmuje, lecz nie zamyka się, jak informowano przed premierą, w czasach trylogii. Ostatnie misje bowiem mają miejsce na Coruscant, w trzy lata po imprezie u Ewoków, jakiej świadkiem byliśmy (no, kto był, ten był - ostatnio przyjęło się wychodzić z kina w momencie ataku na Drugą Gwiazdę Śmierci) w finale Powrotu Jedi. Kolejne wypełniane przez naszego bohatera zadania postępują zgodnie ze scenariuszem, od czasu do czasu tworząc nowy wątek zmagań Imperium z sojuszem buntowników. W czasie gry, którą zaczynamy - koniecznie - po stronie imperialnej wcielamy się w postać Brenna Tantora - szybko pnącego się po szczebelkach hierarchii wojskowej "honorowego" szturmowca, który po kilku samodzielnych operacjach zakończonych sukcesem osiąga stopień generalski i... zdradza Imperium, przechodząc na stronę rebelii. Nie zamierzam wyjaśniać, dlaczego tak się stało, ważne, że od połowy gry, bez względu na upodobania, trzeba grać po stronie buntowników i oczywiście - doprowadzić do smutnego finału - zdobycia Stolicy Galaktyki - Coruscant przez wojska niedawno proklamowanej Nowej Republiki. W międzyczasie przyjdzie nam odwiedzić Yavin IV i Hoth (gdzie "Admiral Ozzel miscalculated our aproach"), zrobić masakrę w kosmicznym raju - Abridon i przeprowadzić wywiad na Endor. W tym też okresie, jednak występując już pod znakiem ognistego feniksa Sojuszu, zmuszeni będziemy do niszczenia wszystkiego, co związane z Imperatorem - planet Kalaan, Trasse, Coruscant... W związku z tym jednak ciśnie się na usta pytanie - czy nie można było zrobić dwu zupełnie odrębnych kampanii - jednej dla dowódcy imperialnego, drugiej - tego drugiego? Szczerze mówiąc, mam już serdecznie dosyć kolejnych "cudownych nawróceń" Imperiałów - zabawne w przypadku dowódcy elitarnych oddziałów naziemnych, oficera w randze Generała, człowieka, który zawdzięcza swe życie miłosiernemu Szturmowcowi, który być może w pogrzebanych pod gruzami dzieciach ujrzał swe własne, pozostawione gdzieś na odległej planecie... Innymi słowy - dosyć już źle uzasadnianych zdrad. Jestem zresztą pewien, że również gracze rebelianccy, którzy notabene jako jedyni są w stanie ukończyć tę grę, nie polubią jej dlatego, że i oni będą zmuszeni przez jej większość do walki przeciw swoim...





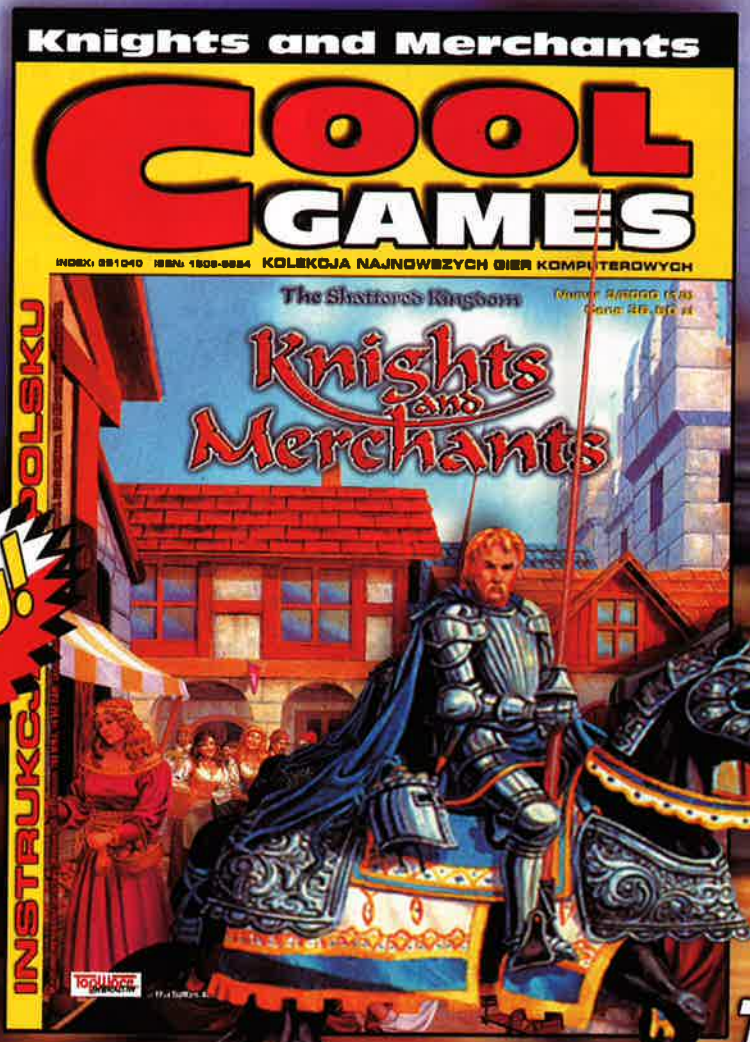


Walki, której wyjątkowości nie sposób nie docenić. Przede wszystkim dlatego, że operujemy na bohaterach (Luke, Leia, Chewie, Lord Vader...) i jednostkach tak dobrze znanych z Trylogii - od Stormtroopers (również na Dewbackach :) po machiny kroczące AT-AT i od swoopów po transporty

klasy Gallofree. W polu pojawiła się jednak również niemała liczba jednostek nowych - AT-AA, czyli wspomniana we wstępie mobilna artyleria przeciwlotnicza, TR-SD (deaktywator tarcz), TR-MB (centrum polowe), oraz dodatkowo parę takich, które pierwszy raz zobaczyć można gdzie indziej, niż tylko w komiksach i planach technicznych, przykładowo AT-PT (transporter osobisty), Carrier barge czy jednostki budujące. Po stronie buntowników "brand new ones" to (wybaczcie, jeśli coś przeinaczę - jestem oficerem Floty Imperium, nie wywiadu): czołgi Yutrane-Trackata i wyspecjalizowane jednostki loratańskie, m.in. zakłócacz działania skanerów. Oprócz nich swój pierwszy występ na ekranie święcą osławieni, zdolni do przechwytywania wrogich jednostek bojowych rebelianccy Infiltratorzy. Nietrudno się również domyślić, że pojawiło się sporo jednostek stacjonarnych, o przeznaczeniu bojowym - wież i stanowisk artylerii. No właśnie - przy takim stężeniu sił naziemnych i powietrznych (tu TIE Fightery przeciw Airspeederom i TIE Bombery kontra Y-Wingom) wydawać by się mogło, że bitwy będą wyjątkowo widowiskowe i oferować spore spektrum różnych taktyk... Tym bardziej, że całość rozgrywa się w 3D...

A jak jest naprawdę? Od razu trzeba wyjaśnić, że rzeźba terenu, co dziwne, nie odgrywa w czasie walk jakiejś widocznej roli (oprócz tego, że nie widzimy, co dzieje się za górką). Co gorsze jednak - tak siły nasze, jak przeciwnika, czyli wszystkie jednostki kierowane przez komputer raczej marnej AI - rzucone w wąski przesmyk pomiędzy górkami bądź całkowicie się w nim zablokują, bądź rozpełzną, szukając innego przejścia... Tępotę komputera ukazuje w pełni inna sytuacja: niezdolność do elastycznego dostosowania się do warunków. Wyobraźcie sobie, że lądowanie jednostek ze wsparciem musi odbywać się w jakimś określonym, niemałym jednak polu, wokół stanowiska centralnego - jest więc możliwość wyboru wyładowania desantu. Tymczasem, po zbliżeniu się do miejsca, gdzie przed chwilą lądował rebeliancki Orzeł, dla ułatwienia oznaczonego dużym czerwonym feniksem, możesz spokojnie ustawić dwie linie swoich wojsk w pobliżu

Świetna gra za świetną cenę!



Po polsku!

Szukaj w kioskach!

Taki jest Cool Games.

www. coolgames.com.pl

ZAMAWIAM

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Zamawiam:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....

podpis

c3

Redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

☐ Nr. 3/99 15 zł	☐ Nr. 4/99 15 zł	☐ Nr. 5/99 15 zł	☐ Nr. 6/99 20 zł	☐ Nr. 7/99 36 zł	☐ Nr. 8/99 36 zł	☐ Nr. 9/99 36 zł	☐ Nr. 1/00 36 zł	☐ Nr. 2/00 36 zł

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Adres redakcji:

COOL GAMES

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. (071) 3167639
(071) 3167640
www.coolgames.com.pl

Wyniki ankiety Game Spot, jednego z największych sieciowych serwisów o grach:

Na pytanie "Was Star Wars: Force Commander worth the wait?" (Czy Star Wars: Force Commander był wart czekania?) odpowiedź przeczącą udzieliło 77 procent respondentów. Z drugiej strony aż 22% odpowiedziało - jak najbardziej.

miejsca desantu wroga i obserwować, jak AT-ST szatkują kolejne lądowniki, a AT-PT - wybiegającą z nich piechotę... Jest to zaś o tyle dziwne, że każda utracona jednostka stanowi bardzo często, z racji ubytku punktów dowodzenia dla przegrywających, ubytek nie do odrobienia (i zarazem wzmocnienie przeciwnika) - strata zaś w tak głupi sposób musi budzić uzasadnione podejrzenie, że wszelkie działania wojsk przeciwnika zostały uprzednio przygotowane i nieznacznie, jeśli w ogóle, reagują na akcje gracza.

Wspomniane punkty dowodzenia to novum w grach strategicznych, rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Pamiętam jednak podobny system z Panzer General - tam za zdobywane punktów prestiżu można było kupować nowy i modernizować już posiadany potencjał bojowy. W FoCom jest podobnie - punkty zdobywane są za zaliczaniem kolejnych celów pierwszo- i drugoplanowych, wyeliminowane jednostki przeciwnika, zdobycie piechotą kolejnych budynków - bunkrów, kopalń. Z tym ostatnim wiąże się skądinąd bardzo wymowna ciekawostka: walka w budynkach rozgrywana jest automatycznie, i chyba tylko Imperator raczy wiedzieć, na podstawie czego ogłaszane są wyniki: zdarzyło się bowiem, że 4 Jawów i 1 2-1 B (robot medyczny) zdołało powstrzymać atak moich 5 elitarnych Sandtroopers... Nie sposób jednak z drugiej strony nie docenić tej innowacji - dotychczas piechota służyła graczom tylko do momentu, gdy możliwe stawało się tworzenie jednostek silniejszych, tu dzięki temu, że mają one zdolność przejmowania struktur wroga (również wież), a dodatkowo rebelianccy Infiltratorzy plus na przykład Chewbacca - również jednostek bojowych i dodatkowo, że tylko ona może służyć jako załoga np. Fixed Artillery Turret - staje się niezbędna w każdym momencie kampanii, czy to na Tatooine, Endorze czy Coruscant...

Wracając zaś do punktów dowodzenia: naliczane są one co pewien okres czasu na podstawie naszych dotychczasowych osiągnięć i umożliwiają zakup dodatkowych jednostek (do pewnego, odgórnie wyznaczonego limitu) oraz dokonywać transferu doświadczonych - więc lepszych - jednostek pomiędzy kolejnymi zadaniami. Ciekawy jest sposób ich dostarczenia na pole bitwy - zamawiani w liczbie do sześciu sztuk pojawiają się nie od razu, lecz po upływie pewnego czasu niezbędnego na przelot barki bądź promu klasy Lambda z orbity i dokonywać zrzutu mogą wyłącznie w okolicy centrum dowodzenia (czy to głównego, czy TR-MB). Co ciekawe, po ich wylądowaniu nie możemy zamawiać od razu kolejnego rzutu - prom musi mieć czas na powrót na wirtualną orbitę. W ten sposób w sytuacji kryzysowej jeden rzut najprawdopodobniej nie zdoła uratować przegrywającego. No chyba, że wylądują AT-AT, a w okolicy nie będzie żadnych Airspeederów, te bowiem czworonożne kolosy pokonują z dziecinną łatwością ("manewr Skywalkera" :P).

Jako ostatni z czynników, decydujących o grze, wystąpi udźwiękowienie - tu, podobnie jak we wszystkich zdaje się tytułach LucasArts, nie można mieć zarzutów. Dźwięki laser boltów są natychmiast rozpoznawalne, głosy oficerów Imperium brzmią, jak powinny, techniczny jęk TIE również nie budzi najmniejszych wątpliwości, co go wydaje. Być może niektórym może przeszkadzać fakt, że ludzie użyczający głosów wystąpili już w X-Wing Alliance, jednak nie jest to problem, wpływający na ogólną bardzo dobrą ocenę.

Wspomnieć jednak należy na muzykę i towarzyszące jej kontrowersje. Problem bowiem w tym, że nie jest to, jak dotychczas standardowa i doskonale znana ścieżka dźwiękowa z filmu, a raczej - nie do końca. Całkowicie przearanżowano stare dobre motywy, dzięki czemu możemy cieszyć się takimi dziełkami, jak industrialowa bądź rave'owa wersja Marsza Imperialnego... Tu przyznam, że trudno mi ocenić ten zabieg - z jednej strony trudno byłoby mi zapewne słuchać tych utworów, tak jak słucham ścieżki z Return of the Jedi, z drugiej jednak w trakcie gry mocne bity doskonale współgrają z akcją. Raczej więc plus niż minus.

...Edytor wskazał właśnie, że zbliżam się do magicznej liczby 20 tysięcy znaków - czas kończyć. Podsumowanie wypada dla Force Commander umiarkowanie pozytywnie, gra bowiem sprawia wrażenie nieskończonej - tak po prostu. Wygląda to tak, jak gdyby do sali, w której na każdym z komputerów dopracowywano inną część gry, wpadł producent i zażądał "na jutro" w pełni sprawnej gry. W pewien sposób potwierdza to fakt, że w dosłownie 4 dni po premierze ukazała się pierwsza z wielu, jak mniemam, łatek usprawniających niemal nie działający wcześniej tryb sieciowy, czy fakt, że sama gra niestety nie jest płynna nawet na wydawałoby się mocnych komputerach (usłyszałem, że komputer, na którym gram to

tylko PII 350 ze 128-oma RAMu...), a w jej oprawie daje się znaleźć sporo drobnych niedoróbek i niedopatrzeń (byłem zaskoczony, widząc tak wyraźnie na siłę rozciągane elementy - jak insygnia Imperium czy Sojuszu). Tym niemniej, paradoksalnie, gra nie jest bardzo zła - ot, przeciętny ertees, którego głównymi zaletami jest generalnie godny naśladowania system "finansowania" wojsk, fakt, że znów liczy się piechota, oraz naturalnie - że dotyczy świata Gwiezdnych Wojen. Z małym jednak zastrzeżeniem - nie tyle jako produkt sam w sobie, raczej jako wkład w rozwój uniwersum Gwiezdnych Wojen - wprowadzone przez FoCom planety, sprzęt, nazwiska będą żyć niezależnie od niego... Nie wiem natomiast, jak zapatrywać się na zapowiadany mission disk - nie sądzę, by zmienił cokolwiek... □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: LucasArts Entertainment Company

Dystrybutor: LEM tel.(022) 6428165

Internet: http://www.lucasarts.com/products/forcecommander/

Wymagania: P266, 64MB RAM, 8MB PCI/AGP

Akcelerator: wskazany

Plusy:
- nienadzwyczajny, wciąż jednak dobry ertees
- wkład w uniwersum Star Wars
- nowatorski system finansowania "środków bojowych"
- grafika i animacje odbiegają znacząco od standardów

Minusy:
- ertees dobry, lecz nienadzwyczajny (a przecież takiego oczekiwaliśmy...)
- niedoskonałości AI
- konieczność nauczenia się interfejsu
- marnie działający tryb multiplayer
- naprawdę wysokie wymagania sprzętowe (a i tak gra nie będzie płynna...)

Demo za miesiąc!

CAŁA NAGA PRAWDA...

O GRACH

www.actionplus.com.pl

Electronic Arts

Z sympatią i zainteresowaniem śledzę wszelkie próby sięgania po klasykę gier komputerowych. Dlaczego? Powodów jest kilka. Po pierwsze dlatego, że niektóre gry powinny być ZAWSZE w sprzedaży, tak jak niektóre tytuły książkowe. Skoro istnieją listy klasyki literatury pięknej, czy filmu, "dlaczemu" nie ma być listy klasyki gier komputerowych? I jak w tamtych przypadkach, gry z tej listy powinny być szybko osiągalne. Zanim do tego dojdzie, niektóre firmy na własną rękę zaczynają podejmować próby sprzedaży własnych przebojów. I bardzo dobrze.

El General Magnifico

Drugim z powodów, dla których rad widzę wznowienia starych gier, jest ten, że niektórzy z nas mają kompy mniej doskonałe niż inni, i nie mogą się właściwie zachwycać tym, co porywa nas ostatnio - FF8, Nox, Messiah czy innymi rewelacjami, a w coś by pograć chcieli. Dla tych gry stare, ale jare są w sam raz. Trzeci z powodów tyczy się tego, że chcąc dokonywać właściwej oceny gier współczesnych, trzeba mieć możliwość porównania ją z czymś, co za rewelację uchodziło jeszcze kilka lat temu. Wiele zaś z tych dawnych, klasycznych gier niejeden z nas w ogóle nie widział, albo mógł się z nimi zapoznać jedynie pod postacią okropnie ciętych pirackich składanek typu "Dwadzieścia Rewelacyjnych Złodziejskich Gier na Jednym Kompakcie" (z których jako tako działała mniej więcej połowa, a cena kompaktu była adekwatna do jego jakości). Teraz macie okazję poznania niektórych z gier, o jakich starsi koledzy ciągle jeszcze opowiadają z błyskiem w oku.

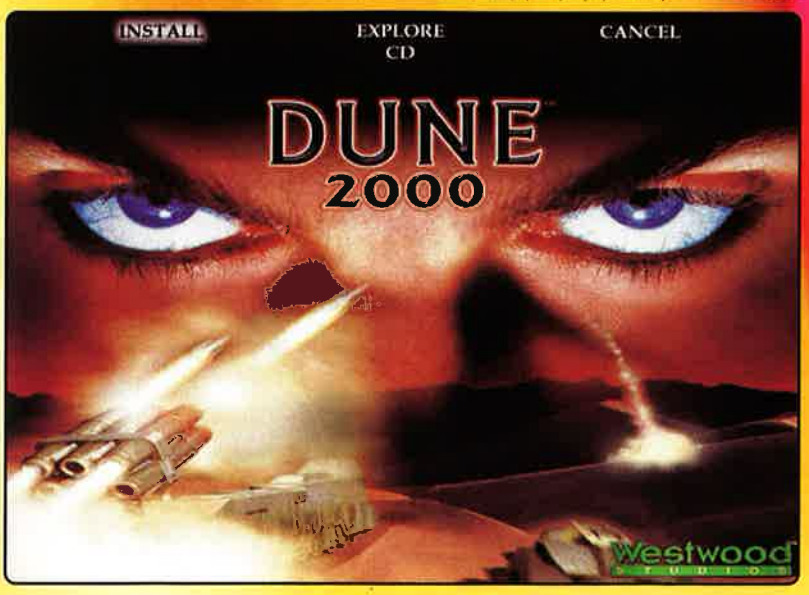
A oto propozycja Electronic Arts.

1. DUNE 2000
2. SPORTS CARS GT
3. MAGIC CARPET + DUNGEON KEEPER
4. THEME PARK + THEME HOSPITAL
5. BLADE RUNNER

Każda z tych pozycji godna jest uwagi i każda będzie dostępna za cenę, nie przekraczającą 60 PLN. Omówimy je wszystkie po kolei, by dać pojęcie tym, co nie mają świadomości, z jak wybornymi grami przyjdzie im się zmierzyć.

DUNE 2000

Oparty na pomyśle i osadzony dość luźno w świecie wykreowanym przez Herberta RTS. Swego czasu Hit nad hity, trzymający graczy całymi godzinami przed ekranami kompów. Tradycyjną, książkowo-filmową rozgrywkę pomiędzy domami Harkonnenów a Atrydów wzbogacono, dodając trzecią stronę konfliktu, Dom Ordosów. Gra jest klasyczną już rozgrywką RTS z kolejnymi misjami, polegającymi w skrócie na rozbudowie potęgi domu i opanowaniu całej planety. Ponieważ Arrakis (zwana przez mieszkańców Diuną) jest jedynym miejscem we wszechświecie, gdzie zbiera się osobliwą substancję (zwaną melanż), a ta jest potrzebna do międzygwiezdnej nawigacji, kto kontroluje Arrakis i produkcję melanżu, kontroluje Wszechświat. Stawka jest więc spora i warto się potrudzić. Każdy z trzech rywalizujących domów specjalizuje się w czym innym, i każdy w związku z tym będzie podążał do zwycięstwa inną drogą. Harkonnenowie uwielbiali brutalną siłę, ich jednostki były więc najsilniej uzbrojone, dysponowały najtwardszym do ugryzienia pancerzem, ale były najwolniejsze. Atrydzi byli mistrzami dyplomacji i potrafili zjednać sobie ludność miejscową - Fremenów. Ordosi liczyli na swoją silnie rozbudowaną siatkę szpiegowską, mieli też jednostki dość słabo uzbrojone, za to szybkie i ruchliwe. Całość składała się na bardzo dobrze opracowaną grę, pozwalającą na trojakie podejście do każdego z problemów. Mogłeś, w zależności od preferencji, rzecz spróbować załatwić siłowo, sposobem lub uciec się do podstępu. Każdy z domów miał swoje słabsze i silniejsze strony - choć np. Ordosi wyraźnie ustępowali przeciwnikom w bezpośrednich starciach, nie należało ich lekceważyć. Gra miała całkiem niezłe wstawki animacyjne, nagradzające gracza po pomyślnym uporaniu się z problemem, a brały w nich udział nie byle jakie tuzy - wymieńmy choćby diabolicznego Johna Rhys Daviesa. Muzyka była doskonale dobrana do tematyki i trzeba rzec, że w niektórych kręgach gra została uznana za kultową. Był to zresztą ten przypadek, kiedy wzajemnie i z powodzeniem wspierały się literatura (cykl książek Herberta), film (uznany za jeden ciekawszych osiągnięć w dorobku Davida Lyncha obraz "Diuna") i gra komputerowa. Dla tych, Co jeszcze nie znają tej pozycji, nabytek prawie obowiązkowy.



SPORTS CARS GT

Jest typową - i bardzo profesjonalnie zrobioną "ścigałką". Gra urzeczywistnia ukryte sny niejednego z miłośników motoryzacji - co prawda minęły już te czasy, kiedy niedościgłym marzeniem przeciętnego Polaka było posiadanie "malucha", teraz bowiem nic nie stoi na przeszkodzie, by amator czterech kółek kupił sobie choćby Ferrari (oczywiście, o ile mu stanie <kasy> w potrzebie), ale nie każdego

od razu wpuszczą na Le Mans lub tor w Chatham. (Do tego trzeba się jednak powygłupiać przed kilkoma policjantami i rozjechać staruszkę, albo ukraść jakiemuś malcowi paczkę jego ulubionych chrupek - czyli okazać się wyjątkową elastycznością moralności). Gry komputerowe mogą jednak zaspokoić i te marzenia. Za niecałe 60 PLN nabywasz nie grę... nabywasz niepowtarzalną możliwość poznania świata łatwych samochodów, ciężkich kobiet, szybkich torów i krętych pieniędzy... nie, chyba mi się coś pomyliło,.. krętych kobiet, łatwych samochodów, szybkich pieniędzy, ciężkich torów... a, tam! W każdym razie świata, do którego wybrańcy dostają się jedynie kradnąc dzieciakowi chrupki i rżnąc głupa przy policji... Gra jest bardzo dobrze zrobioną, typową przedstawicielką swego gatunku. Możesz brać udział w wyścigach z innymi (nawet w trybie multiplayer), brać udział w jeździe na czas, mierząc się jedynie z własnym zmęczeniem i przestrzenią, możesz też ścigać się w rozmaitych biegach podczas całego sezonu. Na początku masz do wyboru dwa wozy (wcale zresztą niezłe, Ferrari i Porsche), a potem, w miarę jak coraz wyżej szybuje twoja pozycja w klasyfikacji, możesz je wymieniać na lepsze i wprowadzać rozmaite ulepszenia (halogenowe hamulce, skrzynia biegów z wodotryskiem, opony samograje, bieżnikowane siedzenia i inne). Zyskujesz też dostęp do coraz to bardziej krętych torów. Dodatkową atrakcją jest fakt, że - jako iż nie jest to gra najnowsza, na sprzęcie nieco mniej doskonałym chodzi całkiem przyzwoicie. Wszystko to sprawia, że choć nie jest to pozycja obowiązkowa w katalogu miłośnika gier samochodowych, można ją spokojnie każdemu polecić.

MAGIC CARPET 2 + DUNGEON KEEPER

Zestaw typu dwa w jednym. Za cenę jednej gry otrzymujemy dwie. Pierwsza to gra sprzed kilku lat, wytwór programistów z firmy Bullfrog - tytułowy Magic Carpet. Swego czasu narobiła sporo zamieszania - był to pierwszy na świecie symulator lotu czarodziejskim dywanem (i to w 3D/FPP!). W czasach, kiedy powstawa-

Classics

fa - lato 1995 roku - nikomu jeszcze się nie śniło o dopalaczach, i jak na owe czasy wyglądała bardzo dobrze. Teraz niełatwo się nią zachwycić, ale zupełnie do końca się nie zestarzała. Bohater gry lata na czarodziejskim dywanie i stacza napowietrzne pojedynki, używając niekiedy dość zmyślnych czarów.

Druga część pakietu Bullfrog, prezentowanego nam przez Electronics Arts, to słynny
Dungeon Keeper. Gra powstała na dość zwariowanej zasadzie: - dlaczego, do licha, mamy zawsze walczyć ze złem, i nigdy nie zakosztować przyjemności, jakie wynikają z bycia łajdakiem? Pomysł okazał się znakomity i ogromnie przypadł do gustu graczom na całym świecie. (Można by się co prawda spierać i twierdzić, że pierwsi na pomysł odwrócenia znaków wartości w konflikcie Dobra ze Złem wpadli programiści z Lucas Artsu, tworząc grę "TIE Fighter", w której gracz brał

udział w bitwie pomiędzy Wartościami jako jeden z popleczników Imperium). Jakkolwiek by nie popatrzeć na sprawę, Nadzorca Lochów (Dungeon Keeper) okazał się pomysłem bardzo dobrym - do tego stopnia, że grę spolszczono. Godzi się rzec, że to, co prezentuje EA jest produktem "nie skażonym" przez tłumacza, co niektórzy mogą uznać za dodatkowy walor - znam ludzi (prawda, że niewielu), co woleli grać w oryginalną wersję "Baldur's Gate", bo krasnoludy ryczące swe bojowe okrzyki po polsku brzmiały im tak, jak mówiący po czesku rewolwerowcy czy Indianie z Dzikiego Zachodu wygłaszający teksty "iś bin firer der Apaczen". De gustibus non disputandum est - brak polskiego tłumaczenia jednym przeszkadza, innym nie. Nikt jednak nie zaneguje jakości grafiki, czy znakomitej grywalności DK. W grze wcielasz się w rolę Nadzorcy Lochów, którego żywot nie jest bynajmniej słodki - podległe mu stwory są leniwe jak chłop syberyjski, złota w okolicy niewiele, a w dodatku nieustannie nękają go napaści irytująco szlachetnych Rycerzy i Herosów. Z twoją pomocą nasz Nadzorca powinien jakoś wyjść na swoje, zwłaszcza, że możesz - i powinieneś - budować i intensywnie wykorzystywać Katownie i Więzienia.

THEME PARK + THEME HOSPITAL

Te dwie gry są znakomitym przykładem tempa rozwoju gier komputerowych. Pierwsza powstała w 1994 roku, druga w roku 1997 - i warto zobaczyć, jak zmieniły się gry - zwłaszcza, że obie powstały w tym samym zespole - Bullfrog. Pierwsza jest bardzo fachowo zrobioną grą symulacyjną, w której grasz rolę rekina przemysłu rozrywkowego - będziesz kupował ziemie i dbał o rozwój parku rekreacyjnego. Trzeba ci dokonywać wyborów - wcale niełatwych - zainstalowanych w parku rozrywek, bacząc by nie przeinwestować, dokonywać rozbudowy urządzeń i konserwować już istniejące, dbać też o to, by goście mieli nie tylko rozrywkę, ale by mogli się najeść i napić. Wszystko to jest niezwykle pomysłowo ze sobą powiązane, choć rozwiązania graficzne mogą dziś budzić uśmiech. Jeżeli jednak potraktować grę jako wyzwanie intelektualne, to trzeba przyznać, że i dziś można w nią sobie nieźle pograć. Drugą z pakietu, Theme Hospital, dzielą od pierwszej trzy lata rozwoju technik programowania i możliwości sprzętowych (powstała w 1997 roku). Nie dałbym głowy, czy wprowadzające intro nie zostało opracowane później, bo nie pamiętam, bym się tak wtedy śmiał przy uruchamianiu gry. Chyba mam rację, bo postać z Dungeon Keepera leżąca na kozetce w Izbie Przyjęć byłaby tu chyba anachronizmem. W każdym razie filmik wprowadzający jest tak zabawny, że dwupak warto kupić dla niego samego - 55 PLN to w końcu nie tak wiele za kilka minut czystej radości.

Sama gra jest może nieco bardziej skomplikowana niż pierwsza i jej przestudiowanie zalecałbym autorom reformy systemu lecznictwa w Polsce - stajesz na czele wielkiego szpitala i zaczynasz przyjmowanie pacjentów.

BLADE RUNNER

Pierwsze było opowiadanie Philipa Dicka "Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?". Opowiadanie jak opowiadanie, wśród innych opowiadań tegoż autora w zasadzie niczym się nie wyróżniało. W jakiś czas potem, Riddley Scott, opierając się dość luźno na tym opowiadaniu, stworzył film o tytule "Blade Runner", z Harrisonem Fordem i Rutgerem Hauerem w rolach głównych, uważany przez niektórych (np. mnie), za zawarty w nim klimat, za kultowy. Opowiadał on o policjancie, niejakim Deckardzie, pracującym w roku 2019 w Los Angeles. Deckard zajmuje się likwidowaniem nielegalnie przebywających na Ziemi androidów (zwanych replikantami), tworzonych przez korporację Tyrella. Najnowsza ich generacja, Nexus 6 pod względem fizycznym zdecydowanie wyprzedza, a umysłowym w najgorszym wypadku nie ustępuje ludziom. Rodzi to dość ciekawe dylematy. W dobre dziesięć lat później, firma Westwood postanowiła przenieść film na ekrany komputerów. Głównym bohaterem jest niejaki McCoy, młody policjant służący w tej samej jednostce, co filmowi bohaterowie - Deckard, Gaff, Bryant, Holden i inni. Dostaje on zadanie wytropienia grupki androidów, która przybyła nielegalnie do Los Angeles.
Gra jest przygodówką, przy czym trochę odmienną. Nie spotkamy tu bowiem manipulacji znalezionymi przedmiotami, ani też używania ich na elementach otoczenia. Nasza rola sprowadza się raczej do zbierania użytecznych informacji oraz dowodów, a następnie wykorzystywaniu ich w dalszych przesłuchaniach. Trafiają się też całkiem emocjonujące pościgi z użyciem broni. Najmocniejszą stroną gry, oprócz klimatu filmu, jest jej zmienna fabuła. Składają się na to dwa elementy - po pierwsze, w czasie gry masz okazję podjąć masę decyzji, co do dalszego przebiegu rozgrywki, po drugie - nawet jeżeli za każdym razem będziesz postępował tak samo, to i tak gra losowo wybiera, kto jest w danej rozgrywce androidem, a kto nie. Słowem - gra za każdym razem przebiega i kończy się inaczej. Pod tym względem jest to chyba jedna z najlepszych gier przygodowych, jakie kiedykolwiek stworzono.

Gra, oprócz wzmianek o wymienionych wyżej postaciach, zawiera więcej nawiązań do filmu. Wygląd niektórych lokacji zostały wzięty żywcem z dzieła Scotta, tak samo jak niektóre motywy muzyczne Vangelisa. Nie wspominamy już o okazji skorzystania z Espera (urządzenia analizującego zdjęcia), jak i możliwości przeprowadzenia testu Voitta-Campba (mającego na celu wykryć, czy nasz rozmówca jest androidem, czy nie). Jeżeli uważasz film "Blade Runner" za kultowy, to ta gra jest dla ciebie pozycją obowiązkową. Jeżeli zaś jeszcze nie miałeś okazji zapoznać się z tą grą (a lubisz przygodówki), to również powinieneś się nad zakupem owej pozycji zastanowić.

W sumie pakiet EA zawiera gry nie najnowsze wprawdzie, ale takie, z którymi obowiązkowo powinien zapoznać się każdy gracz, który chce wiedzieć co nieco o rozwoju gier komputerowych - prawie żadna z nich się nie zestarzała. □

All In One

Seven Kingdoms

Air Warriors

Seven Kingdoms

Od dłuższego czasu w naszych sklepach pojawiają się, wzorem Zachodu, kilkupłytowe kompilacje, na których gracz może znaleźć za rozsądną cenę nieco starsze, ale wciąż dobre gry. Pewnego wiosennego dnia, gdy za oknem nieśmiało świeciło słoneczko, na moim biurku wylądowały cztery obszerne pudła, zawierające właśnie takie game-packi.

ELD (np: Carnage "dark reccolections")

3 D Games

Pierwszy pack zawiera sześć płyt, na których znajduje się dziesięć gier: Air Warrior 3, Grand Prix Rally, Global Defender, Johnny Herbert's GP, Tiny Trails, Superbike Challenge, War Drones, Kart Challenge, Race To Galamax oraz Chomper 3D. W sumie całkiem niezła mieszanka dobrych, trójwymiarowych gierek. Zanim jednak napiszę w kilku słowach o nich, muszę wspomnieć o samym wyglądzie game-packów. Na zewnątrz wszystko gra. Ładne, kolorowe, duże i przyciągające wzrok pudło. Gorzej jest z zawartością. Poza opakowanymi w papier cedekami niczego nie ma! Żadnej instrukcji. Nawet kilku słów o instalacji czy kilkunastu zdań o każdej z gier. To mi się zdecydowanie nie podoba. Pomińmy jednak te niedogodności i zajmijmy się zawartością samych kompaktów. A jest w co grać, każdy znajdzie tu coś dla siebie. Air Warrior 3 to oczywiście swego czasu jeden z najlepszych symulatorów. Kto się nimi interesuje, ten przyzna mi, że jest to gra należąca do kategorii "obowiązek każdego fana symulatorów lotniczych". Doskonała grafika wykorzystująca akceleratory, ekscytujące kampanie oraz misje i niezła inteligencja powietrznych przeciwników. Zdecydowanie najlepsza gra w tym game-packu. Chociaż dużą rolę odgrywają tutaj także popularne ścigałki. Fan dwóch i czterech kółek zagra z pewnością w wyścigi motocyklowe (Superbike Challenge), Formułę 1 (Johnny Herbert's GP), karting (Kart Challenge) i Grand Prix Rally. Może nie są one tak doskonałe, jak dwa, trzy lata temu, ale ciągle da się w nie pograć. Szczególnie dużą grywalnością i grafiką odznacza się Superbike Challenge. Dla młodszych graczy, lubiących platformówki, w sam raz jest gra o wdzięcznym tytule Tiny Trails. Bardzo dobra animacja postaci, doskonała grafika i ciekawi wrogowie, a do tego kilka zagadek, jakie trzeba rozwiązać po drodze. Rayman 2 to może to nie jest, ale gra się bardzo dobrze. Dla lubiących pogłówkować w game-packu 3D Games jest gra pod tytułem Chomper 3D. Polega ona na pokonaniu ponad czterdziestu trójwymiarowych labiryntów. Można tę gierkę bez żadnych skrupułów porównać do starego, dobrego Pacmana.

Flight Games

Jak sama nazwa wskazuje jest to raj dla maniaków symulatorów oraz kosmicznych strzelanek. Tym razem dziesięć gier znajduje się na dziewięciu płytkach. Wśród nich są trzy gry rodem z automatów: Polaris Rebellion, Vanguard Ace oraz Wingstar. Krótko mówiąc: kilkadziesiąt broni, setki poziomów, tysiące wrogów i konieczność posiadania piekielnie szybkiego refleksu. Pozostałe gry to symulatory. W większości są to symulatory nowoczesnych samolotów bojowych (F/A 18 Hornet 3.0, Carrier Strike Fighter IF/A, IF 22, Ultra Fighters), ale jest tu również coś dla zwolenników nieco starszych samolotów (Air Warrior 3, Flying Corps) oraz helikopterów (Search And Rescue). Najbardziej do gustu przypadł mi Flying Corps oraz Air Warrior 3. Może dlatego, że lubię te "latające trumny", a nie znoszę superbajeranckich, skomputeryzowanych "efek"? Flying Corps, pomimo lecíwego wieku, jest nadal ciekawą propozycją dla graczy. Wydaje mi się nawet lepszy od wydanego jakiś rok temu Red Barona 3D. Przewyższa go zdecydowanie pod względem grywalności, a niewiele ustępuje graficznie. Reasumując game-pack Flight Games to znakomita zabawa dla maniaków wszystkiego co lata. Polecam.

Action Games

Jeżeli lubisz akcję, akcję i jeszcze raz akcję, to powinieneś rozważyć zakup tego game-packu. Dziesięć cedeczków zapełnionych tak znanymi przed laty grami, jak np. Battle Arena Toshiden, Blade Warrior, Deadlock 2, Seven Kingdoms czy Spearhead. Jednak mi najbardziej spodobał się Pro Pinball Timeshock! oraz Super Bubsy. Pierwszą z tych gier powinniście dobrze znać, ponieważ kiedyś pełną jej wersję umieściliśmy w CDA. Jest to jeden z najlepszych pinballi, w jakie kiedykolwiek grałem, a już z pewnością ma najlepszą muzykę, jaką było mi dane słyszeć w grach tego typu. Super Bubsy to z kolei typowa platformówka 2D przypominająca i to bardzo osławionego Jazz Jackrabbita. Kolorowa, komiksowa grafika, dużo humoru, bardzo dobra muzyka i szybka akcja. Tak w skrócie można opisać Super Bubsy. W tym game-packu, gdzie królują gry akcji, wyróżnia się z pewnością Seven Kingdoms. Czym się wyróżnia? Przede wszystkim tym, że jest 'riltajmem". Trzeba jednak powiedzieć, iż RTS-em najwyższej klasy. Nie odbiega on może od wszystkich innych gier tego rodzaju, ale jest on na tyle ciekawy, aby przykuć do monitora na długie godziny. Godną polecenia pozycją jest też symulacja dowodzenia plutonem czołgów (a pamięta ktoś Team Yankee???) pod tytułem Spearhead. To kolejna gra, która pomimo upływu czasu ani trochę się nie zestarzała. Grafika ciągle zachwyca, a klimat jest taki, że wręcz czuć upał tunezyjskiego słońca. Ze wszystkich game-packów właśnie Action Games przypadł mi najbardziej do gustu. Jest to zdecydowanie najlepsza kompilacja, praktycznie bez słabych punktów.

Racing Games

Kto kocha wszystko, co ma dwa lub cztery kółka musi kupić ten game-pack. Są tutaj zarówno wyścigi motocykli (Castrol Honda, Evel Knievel), jak i Formuły 1 (Grand Prix Challenge) oraz coś dla lubiących ścigać się po szosach (Test Drive 4, Speed Haste, Lamborgini A.C., Speedy Zone). Jest nawet coś dla fanów futurystycznych wyścigów, a mianowicie Final Racing. Najciekawszą propozycją w tym towarzystwie jest według mnie Castrol Honda, Grand Prix Challenge oraz Test Drive 4. Posiadają one nadal wszelkie atuty doskonałej gry. Bardzo dobra grafika, świetny dźwięk, sporo opcji i wysoka grywalność. Czego więcej można wymagać od ścigałek?

I to już wszystko. Myślę, że zakup takiego game-packa to całkiem rozsądna decyzja. Za przyzwoitą cenę otrzymujemy dziesięć ciągle dobrych gier. Osobiście polecam game-pack Action Game, ale to kwestia gustu. Jeżeli lubisz symulatory, to wybierz Flight Games, jeżeli samochodówki - Racing Games. Gdyby jeszcze nasi dystrybutorzy dorzucili do tych game-packów choćby miniinstrukcje, to byłoby znakomicie...

PS Wszystkie game-packi są dostępne w sklepach w cenie 139 złotych.

Virtua Fighter II

Niedawno stało się nieszczęście. Sega zerwała ostatecznie z PeCetem. Niby nie ma specjalnie po czym płakać, gdyż ani Sonic (symbol Segi Saturn), ani żadna Sega Rally nie były niczym wyjątkowym. Jednak jedna rzecz nie daje mi spać. Prawdopodobnie na swoim PC nigdy nie ujrzę najdoskonalszej gry wszech czasów - Virtua Fighter III :(.

Qn'ik (np. Marek Grechuta - "Nie dokazuj" ;))

Co prawda źdźbło nadziei mi pozostało - może Am2 (twórcy serii VF) się zbuntują i, mimo odejścia Segi, wypuszczą grę na PeCeta? I dobrze by zrobili - gdyż jestem pewien, że VF 3 znalazłoby mnóstwo nabywców w rdzennie blaszakowym środowisku... Ale dosyć o VFIII. Powróćmy do zamierzchłych czasów, kiedy niepodzielnie panowała "dwójka"...

Gdy pojawiła się VFII, jej wymagania sprzętowe wręcz powalały. Na moim niezłym wtedy jeszcze P133 (o 3Dfxie nikomu się nie śniło) z 16 MB RAM nie dało się grać w innych detalach, jak te najmniejsze. Jednak przez te trzy lata, które minęły od premiery VF2, komputery przeszły "lekką" modernizację. Teraz to można sobie na VFII pograć! :) A grafika się zbytnio nie zestarzała. Wiadomo - rzadko widujemy teraz na ekranie piksele, a w VF można je zauważyć ze względu na brak obsługi dopalaczy. Czemu zaistniała taka sytuacja - to długa historia. Ale faktem jest, że nie pojawił się żaden oficjalny patch. (Podkreślam słowo "oficjalny" :)).

Chyba wypadałoby coś napisać o fabule... No dobrze - fabuła jest... nieistotna. Tyle o niej starczy. Ot, po prostu turniej. To nie żadne mortal kombaty - tu nie ma Wielkiego Turnieju, w którym stawką byłoby życie Całej Ludzkości - fabuła VF jest nieco bardziej wyważona.

VFII jest grą prawie doskonałą. Właściwie jedyną wadą, jaką znalazłem, było to, że przy ringoutach zdarzają się przekłamania w grafice. I to jedyna wada tej gry. Dla mnie jest to zdecydowanie i bezapelacyjnie 10/10 w kategorii bijatyk. Wiem, że w redakcji nikt nie lubi "mordobić", więc i VF II nie została doceniona (a wręcz niemożliwie sprofanowana - ocena 7/10 dla VF II to wg mnie potwarz!), co zamierzam nadrobić.

Virtua Fighter II nie jest klasyczną grą "pięści i nosa". Porównania do MK są nie tyle bezcelowe, co nieodpowiednie. Gdyż różnica pomiędzy VF a MK jest taka, jak pomiędzy bijatyką pod monopolowym, a sztuką walki wschodu. W VF nikt nie znajdzie żadnego gadżetu, żadnych kul ognistych i innych tego typu pierdołek. Nie ma znanych chociażby z serii MK kombinacji ciosów nie do zblokowania - trafisz jeden, to przeciwnik może odejść od klawiatury, bo nie będzie miał przez najbliższe dwadzieścia sekund co robić (tak było w MK3!!!). W VF kombosy również istnieją, ale nie ma szans, aby móc wklepywać wcześniej poznaną kombinację - po prostu postacie często inaczej reagują na pierwszy cios i drugi po prostu nie wpada. Kombosy można opracowywać na bieżąco. Nie oznacza to oczywiście, że nie ma kombinacji nie ulegających zmianie - te naturalnie istnieją... VF nie ma nic z bezmyślnej klepaniny po klawiszach... Stereotyp tego typu gier jest taki: w zadymionym salonie stoi trzech wyrostków i bije z całej siły w przyciski, bardzo przy tym przeklinając. To nie Virtua Fighter! W tej grze bez choćby odrobiny taktyki i myślenia nie da się dojść za daleko.

VF jest IMHO najbardziej dopracowaną bijatyką, jaka kiedykolwiek powstała. Każda z postaci ma po kilkaset unikatowych rzutów i ciosów. Praktycznie nie zdarzają się dwie takie same walki! Drugą rzeczą, świadczącą o doskonałości VF, jest motion capture. Jest po prostu niewiarygodny - to trzeba zobaczyć. Żaden screen nie odda tej płynności, tej gracji, z jaką się poruszają się postacie. Wystarczy zobaczyć te piękne, zdawałoby się nerwowe ruch Liona. (Ta postać wygląda zupełnie jak diCaprio - a gdy VF powstawał, to o Leo mało kto słyszał...), czy szybkie, niemalże taneczne ciosy Pai.

Właśnie - postacie. Tak więc w grze występuje 10 różniących się nie tylko wyglądem postaci. Od Indianina, poprzez chińskiego kucharza po japońskiego ninję - do wyboru. Moim faworytem jest piękna (jak ona ślicznie wygląda w VFIII...;) Sarah - bardzo szybka, a i wróg się może na nią zapatrzeć...;) Aha - niech nikt nie myśli, że skoro gra pochodzi z Japonii, to od razu ma związek z mangą! VF bezpośredniego związku z mangą nie ma. Postacie nie są karykaturalne, nie mają oczu na 3/4 głowy, bez obaw... (Ale, jako że dla Japończyków VF jest niemal religią, nie może zabraknąć animacji z udziałem bohaterów z gry. Trzeba by zapytać Mr Jediego, ale chyba nawet jest coś takiego jak pełnometrażowy "Akira"...).

Gra oferuje kilka trybów rozgrywki - standardowo multiplayer, VS. Mode i Arcade Mode, a poza tym: Watch Mode, Team Battle Mode, Playback Mode, Ranking Mode i, mój ulubiony, Expert Mode. Polecam zwłaszcza ten ostatni - tu już naprawdę ciężko jest wygrać! Do wyboru mamy trzy poziomy trudności i kilka opcji dotyczących areny - wielkość, wygląd etc.

Teraz napiszę nieco więcej o trybach - poza standardowymi, których znaczenia chyba nie muszę tłumaczyć, możemy jeszcze zobaczyć jak grali mistrzowie VF (Playback), pooglądać jak komputer gra sam ze sobą (a to już ciekawe nie jest :) - Watch, no i Ranking - nic specjalnego, komputer ocenia gracza (i robi to dość dziwnie - gdy używałem wymyślnych chwytów i kończyłem grę excelentem, dostawałem mniej punktów niż za pokonanie przeciwnika trzema kombinacjami...) i wystawia ocenę.

Granie w VFII dzisiaj ma jeszcze jeden dodatkowy plus. Można sobie puścić w tle Winampa (grałem, mając "w tle" Winampa i Worda) z jakąś porządną, szybką muzyką, nie bojąc się o to, że gra będzie zwalniała - nie zwalniała! :)

Cóż mi pozostaje napisać? Jeśli lubisz się czasem pobić (na komputerze of course), VF2 jest dla Ciebie. Ta gra nie jest w stanie się znudzić. Dla mnie jest to po prostu numer jeden w swojej klasie. □

Amerzone

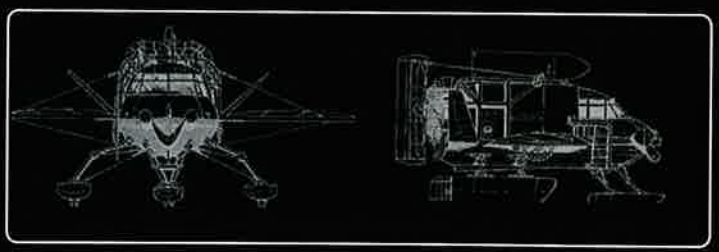
Zanim przystąpisz do gry, racz wysłuchać kilku uwag natury ogólnej. Słuchaj uważnie wszystkich dialogów, a właściwie monologów. Zwracaj uwagę na znajdowane dokumenty i dokładnie je przeglądaj - znajdziesz w nich wiele wskazówek, dotyczących rozwiązywania kłopotów. Przeszukuj kursorem każdą nową lokację - tam, gdzie możesz coś zrobić, kursor zmieni kształt. Po naszą solucję sięgaj tylko wtedy, gdy się zatniesz, jak początkujący cieśla. I tyle... Przyjemnej zabawy.

Simkin

Rozdział 1

Po wysłuchaniu gadki listonosza, udaj się do latarni. Przed wejściem spójrz na skrzynkę i weź list, który listonosz kazał ci doręczyć mieszkańcowi latarni. Przeszedłszy przez bramę, wal prosto do latarni, a znalazłszy się wewnątrz, weź młot leżący obok roweru. Potem idź na górę i wysłuchaj opowieści starego badacza, monsieur Valembois'a. Zaraz potem sta-

ry strzeli w kalendarz, zostawiając ci cały kram. Po lewej jest telefon, skorzystaj zeń, by zadzwonić do muzeum (nr znajdziesz w liście - 0346528179). Dyrektor muzeum wyjaśni Ci, że Valembois nie powinien tykać tej ekspedycji nawet długim drągiem. W szafce na prawo od starego znajdziesz (wewnątrz szuflady), kolejny list rzucający nieco światła na sprawę. Podszedłszy schodami w górę, trafisz przed nowe biurko z dziennikiem starego (który bardzo przyda ci się podczas gry). Wespnij się po drabinie z prawej i na końcu niewielkiego balkoniku natkniesz się na kolejny list. Możesz jeszcze pomyszkować po latarni, choć prawdę rzekłszy niewiele tu wskórasz. No, dobra. Zejdź na parter i otworzywszy klapę w podłodze, zsuń się na dół. Na prawo masz przełącznik, który umożliwi ci dalszą wędrówkę. Oświetliwszy korytarz, wal dalej, aż po prawej znajdziesz wejście do pomieszczenia, gdzie zobaczysz komputer. Włącz go guzikiem na ścianie, potem rusz przełącznik w szafce w prawej, a na koniec na konsoli na lewo, pod ekranem kompa. Weź dysk i wetknij w slot, a potem wstukaj hasło (data urodzin starego zapisana na początku jego dziennika). Kropką potwierdź wprowadzenie hasła, a potem kliknij w zielony guzik potwierdzenia autentyczności i załaduj dane. Drzwi do trzeciego poziomu schodów są teraz otwarte. Przeszedłszy przez nie, spójrz na posadzkę z prawej - znajdziesz przedmiot, przypominający klucz do otwierania puszek z sardynkami - tyle że jest znacznie większy. Wejdź do windy, wetknij ten klucz do otworu w prawym, dolnym rogu na tylnej ścianie i kliknij na dźwigni, by uruchomić windę. Kiedy winda się zatrzyma, odwróć się ku drzwiom za tobą (zamurowane) i rozwal je młotem. A potem wejdź w odsłonięty tym sposobem korytarz. Na końcu korytarza wejdź do rozległego pomieszczenia i skręć w lewo, potem podejdź przed siebie, aż dotrzesz do dźwigni. Pociągnij za dźwignię i jajo (przedmiot, znaczy, twej szczególnej troski) zostanie przetransportowane do innego pomieszczenia, na dziwaczny pojazd. Aby się doń dostać, musisz wrócić do windy. Wróć, uruchom windę i ta podjedzie na górę, gdzie wyjmij zatyczkę, uruchom windę raz jeszcze i teraz zjedź aż na parter. Wyszedłszy z windy, przejdź przez drzwi, zejdź po schodach i skręć w prawo, podejdź (raz) do przodu, i znów skręć w prawo, aż zobaczysz przed sobą dźwignię (jeżeli na nią nie trafisz, łaź po prostu dookoła schodów, dopóki jej nie znajdziesz). Pociągnij za windę - co uruchomi hak nad hydrolotem. No, już prawie koniec. Teraz idź do ścieżki po prawej stronie hodrolotu aż do końca i odwróciwszy się w prawo (przed zamkniętym wejściem do groty), podejdź do kolejnej windy. Podjedź nią jedno piętro wyżej. Popatrz przez teleskop - zauważysz klucz ptaków lecących pod kątem 140 stopni - co pilnie zapamiętaj. Jeżeli chcesz, możesz podjechać windą wyżej i wejść do latarni - co prawda niewiele to wniesie do rozwoju gry. Wróć do hydrolotu i wejdź doń z prawej strony. Wetknij do slotu dysk, który znalazłeś w sali kompa, kliknij na ładowanie danych i wybierz tryb samolotu. Zapytany o dane, wprowadź 140 stopni - nie zadziałało? Trudno, otwórz dziennik, na stronie 4-tej znajdziesz dane dodatkowe (+5 stopni), którymi uzupełnij już wprowadzone (wycofaj ostatnią cyfrę (0) i wpisz 5). Kliknij w gwiazdkę, by potwierdzić. Jeżeli samolot nie wystartuje, guzik uruchamiający jest po prawej stronie ekranu. Klik i jazda! Lot jest bardzo widowiskowy...



Rozdział 2

Podczas lotu zabraknie ci benzyny. Po wodowaniu, zdaj się na żagle - przestaw hydrolot w tryb żaglówki (sail). Potem, kiedy nie da się inaczej, ustaw go w tryb łodzi podwodnej. Niestety, niewprawną dłonią spowodujesz mały wypadek. Wyjdź z samolotu i pogadaj z jegomościem siedzącym na przystani. Opowie ci o uwięzionym pod wodą wielorybie i zasugeruje, że dobrze byłoby coś z tym zrobić. No dobrze... przejdź po moście na stały ląd i wejdź do wraku (przekształconego w bar), gdzie znajdziesz hełm do nurkowania i nóż (tkwi w tarczy do strzałek) na tyłach. Wyjdź i przejdź w głąb wysepki, gdzie znajdziesz zbiornik z benzyną i nieco dalej komórkę z narzędziami. Wejdź do komórki, po prawej znajdziesz kanister, a w głębi klucz maszynowy. Weź jedno i drugie i wyjdź na zewnątrz. Napełnij kanister benzyną ze zbiornika na zewnątrz i wróciwszy do swego pojazdu, uzupełnij paliwo (otwór wlewowy jest na lewo od jaja). Wróć na ląd do budowli podobnej do wiatraka. Przyjrzyj się jej bliżej i pociągnij za rączkę. Teraz podejdź w górę, odwróć się do urządzenia i na lewo przekręć (po zbliżeniu) koło. Spojrzawszy na deski, zobaczysz na nich końcówkę węża, przymocuj do niej hełm nurkowy. Odwróciwszy się ku wodzie, zauważ rurę włożoną do wody. Odkręć kluczem kawał rury najbliższy wodzie, pociągnij za dźwignię w kompresorze, załóż hełm i daj nura pod wodę. Przejdź przed siebie (dwa razy), a zobaczysz uwięzionego w sieci wieloryba. Wróć do miejsca, gdzie do wbitego w dno kołka umocowano sieci. Przetnij je nożem, uwalniając walenia. Hasta la

vista, baby! Wróć do rybaka na przystani - powie ci o ukrytej gdzieś na wyspie skrzyni i da do niej klucz (do skrzyni, znaczy). Idź kierując się w lewo, obok komórki z narzędziami, i dalej, wedle rozbitego samolotu (cholernie pechowa ta wysepka), a potem między skały aż do chatki, gdzie znajdziesz skrzynię z kolejnym dyskiem. Wróć do swego pojazdu i wetknij dysk w slot, a potem wybierz tryb

kotwiczki (Grapnel). Pociągnij za rączkę obok ekranu i kotwiczka pójdzie do wody. No tak, trzeba ją teraz znaleźć. Wróć do hełmu nurkowego. Wejdź pod wodę i idź - dwakroć przed siebie, skręć w prawo i znów trzy razy do przodu. Powinieneś natknąć się na stary hydroplan Valemboisa, przy którym leży twoja kotwiczka. Zaczep ją o kabinę, wróć do swego pojazdu i uruchom wyciągarkę. A potem wróć do zatopionego pojazdu. Wejdź do środka i zapamiętaj kurs, ustawiony nad kompem. Wróć do swego pojazdu, włóż nowy dysk do kompa, załaduj dane, wybierz tryb helikoptera i wprowadź kurs, jaki odczytałeś na przyrządach pokładowych zatopionego pojazdu. Uruchom silnik (dźwignia z prawej) i jazda! Godzi się rzec, że ten Valembois był bardziej pomysłowy od McGyvera...

L'Amerzone

Rozdział 3

Wyjdź ze statku i idź przed siebie, dopóki nie zobaczysz zakrętu w prawo (nieco przed wrotami). Skręć w prawo i idź przed siebie, aż trafisz na cmentarz, gdzie pogadawszy z ponuro wyglądającym starym mnichem dostaniesz klucz od drzwi wejściowych do misji. Wejdź i idź na drugi koniec wioski, gdzie da ci w dziób jakiś nieznajomy żołdak. Oj... o prawach człowieka niewiele tu chyba słyszeli. Ocykasz się w ciupie - co w Ameryce Środkowej jest sytuacją pochyłą nad wyraz. Weź kubek z ławy i przy jego pomocy złap karalucha na ścianie po lewej i przy drzwiach. Karaluch niczym byk! Przez dziurę w dole drzwi możesz zobaczyć butelkę gorzały. Wrzuć do butli karaluszka z kubka i poczekaj na efekt. Piorunujący, nieprawdaż? Weź klucze oszołomionemu bananowcowi, otwórz drzwi i wyjdź z celi. Po prawej zobaczysz jeepa, weź zeń linę i kanister. Potem wróć na centralny placyk wioski, do studni. Przywiąż linę do kołowrotu i spuść się w dół. Psiakość, ciężka jest dola ekologa... Na dnie studni idź przed siebie, aż w dość obszernym pomieszczeniu znajdziesz miecz. Na razie idź dalej, odważnie w mrok, aż trafisz na drabinę. Do góry, i na środek kościółka, a potem przed ołtarz. Psiakość, kolejny starszy pan na twoich oczach wyciąga kopyta. Co jest? Po prawej (patrząc w stronę ołtarza) masz Biblię, otwórz ją i wyjmij z niej klucz, którym posłuż się do otwarcia ołtarza. W ołtarzu znajdziesz dysk do kompa i list z wyjaśnieniami. Ciekawe rzeczy można znaleźć w tych latynoskich kościółkach... wróć - przez konfesjonał - do podziemnego przejścia. Do pojazdu możesz powrócić na dwa sposoby - przez studnię i wioskę, albo nie dochodząc do studni spójrz w lewo, na posąg. Wetknij mu miecz w łapę, pociągnij za miecz i otwórz kratę w prawej. Podziemnym przejściem trafisz na cmentarzyk, skąd łatwo już dostaniesz się do swego pojazdu. Wetknij dysk w kompa, wlej benzynę z kanistra do zbiornika paliwa (na lewo od jaja), wybierz tryb ślizgacza (glider) i uruchom silniki.

Rozdział 4

Kolejny przystanek. Wyjdź i nie zaglądając do chatki na pomoście, idź dalej w las. Znajdziesz jeszcze jedną chatkę, wewnątrz niej zaś kolejny kanister z benzyną i list z wyjaśnieniami. Wróć do hydrolotu, uzupełnij paliwo i płyń dalej. Trafisz w miejsce, gdzie jakieś osobliwe stwory blokują ci drogę. Przeplosz je dźwiękiem syreny (guzik jest pod dźwignią, uruchamiającą kotwiczkę z wyciągarką). Ruszaj do przodu i spory bawół (dziwaczny jakiś) uszkodzi ci pojazd. Skręć w lewo i kliknij ku przodowi - komp powie ci o uszkodzeniu silnika. No dobra, masz kotwiczkę. Przejdź w tryb kotwiczki (grapnel) i zacznij zaczepiać ją o skały (wizerunek kotwiczki na kolejną skałę i pociągnij za rączkę wyciągarki). Trafisz w końcu do miejsca, gdzie pozornie nie ma o co zaczepić kotwiczki. No to strzel w taplającego się rozkosznie bawołu. Pociągnie jak motorówka. Ale, ale, trzeba odzyskać kotwiczkę. Wyjdź z pojazdu i wal przed siebie, aż zobaczysz ścieżkę, skręcającą w lewo. Wejdź do dżungli i polaz trochę, aż znajdziesz łuk z usypiającymi strzałkami. Wróć do bawołu i uśpij bydlę strzałą, a potem weź kotwiczkę i wróć z nią do pojazdu. Ruszaj dalej. Po pewnym czasie znów zatrzymają cię jakieś osobliwe - a złośliwe - stwory, które będą ci uporczywie odczepiały hak kotwiczki. No, dobra, coś

trzeba z nimi zrobić. Wyjdź z pojazdu i idź przed siebie, aż trafisz na miejsce, gdzie mieszka Małe Skalne Plemię (wedle określenia Kiplinga), czyli dzikie pszczoły. Na ziemi leżą dwa patyczki (jeden z lewej, drugi, mniejszy, z prawej). Potrzyj większy mniejszym, aż buchną płomienie, a dym rozjuszy pszczoły. Denerwujące cię stwory zwieją, gdzie pieprz rośnie, ty zaś, wróciwszy do pojazdu, kontynuuj podróż - aż trafisz na kolejny pomost nad rzeką.

Rozdział 5

Weź jajo i wyjdź z pojazdu. Ruszaj w lewo i idź ścieżką aż do wioski. Znajdź chatkę ze stolikiem i drzwiami na tyły. Zajrzyj do szuflady stolika, gdzie natrafisz na dyskietkę, po czym wyjdź tylnymi drzwiami. Z lewej zobaczysz drzewo, z którego kliknięciem możesz zrzucić kokos. Weź orzech i ruszaj przed siebie, po czym, skręciwszy w lewo, idź aż do jaskini. Wejdź do jaskini i z ziemi podnieś czerwonego insekta. Potem idź dalej aż do drabiny, wespnij się na nią i spójrz na wodne koło otwierające śluzę, dzięki której wszystko w wiosce działa pięknie i ekologicznie. Obróć koło. Wracając do wioski patrz na prawo - nieopodal wejścia do jaskini powinieneś znaleźć kwiatki. Wróciwszy do wioski, poszukaj machiny z młotem do tłuczenia orzechów. Zmiażdż orzech i weź misę z kokopastą. Odszukaj drugą machinę, rozetrzyj w niej kwiatki i weź drugą misę. Powinieneś mieć teraz dwie misy, robala i jajo. Musisz teraz odszukać miejscową piękność i dać jej w następującym porządku co następuje - zieloną pastę, białą pastę i robala. Tambylcza dziewoja odstawi rytualik nad jajem, które będziesz mógł zabrać znów do swego pojazdu i złożyć je na jego stanowisku. Wyjdź z pojazdu i odwróć się w prawo, a potem podejdź do przodu. Wokół dźwigni owinął się wąż. Kliknij na węża, pojawi się dziewoja, która odwoła gada. Pociągnij za dźwignię i wróć do hodrolotu, a potem rusz nim do przodu. Hydrolot zajmie miejsce w podnośniku. Aktywuj windę (na prawo i pociągnij za dźwignię). Po zatrzymaniu pojazdu, powtórz czynność.

Rozdział 6

Weź jajo, a potem przejdź do drabiny wiodącej do nadrzewnej chatki. W chatce znajdziesz niewielki worek, będzie ci potrzebny. Zejdź ponownie na bagna i ruszaj ku tyce, która ma na szczycie coś podobnego do głośnika. Kliknij na nim i ujrzysz zbliżenie trzech szczebli (jakby), wystających z tyki. Weź worek i kliknij na trzecim szczeblu (od dołu) - w oddali pojawi się żyrafowate stworzenie. Idź w jego stronę, a potem ścieżką, aż dotrzesz do kolejnego głośnika. Kliknij tym razem na drugim szczebelku i znów pogoń za pojawiającą się żyrafą - teraz jednak trzeba ci będzie trochę pokluczyć. Wróć na polankę, choć nie aż do hydrolotu. Jeden krok na zewnątrz, potem skręt w lewo, trzykrotnie naprzód i powinieneś trafić na skacząca z liścia na liść żabę. Teraz skieruj się pomiędzy dwa drzewa i znów około 9-10-ciu razy do przodu (niekiedy szlak będzie lekko zbaczał w prawo). W końcu trafisz na zwaloną chatkę obok trzeciego głośnika. Kliknij na najwyższym szczeblu, by przywołać żyrafowate stwory. Wybierz osiodłanego, potem ruszaj do przodu i wespnij się po drabinie, aż w końcu trafisz na linowy most. Przejdź na drugą stronę.

Rozdział 7

Idź przed siebie, aż się znajdziesz wewnątrz świątyni. Pogadaj z generałem. Masz ci los, kolejny sztywniak. Weź jego (złote) medale, skręć w lewo, obróć koło (pełny obrót), i wyjdź ze świątyni i zejdź po schodach. Odwróciwszy się w tył, powinieneś zobaczyć niedawno otwarte drzwi. Przejdź przez nie i skieruj się w dół na lewo. Na dole powinien być kocioł i urządzenie do podniesienia misy z kotła. Włóż w kocioł medale generała i opuść je w dół. Potem weź odlany z nich klucz. Otwór na klucz jest w ścianie z lewej i w głębi. (Drzwi z występami - klucz wkładasz w przecięcie trzech linii). Znalazłszy go, włóż klucz i obróć (pełny obrót). Wróć schodami w górę, skręć w lewo i usiądź w szybowcu. Po aktywacji szybowca polecisz sobie w siną dal, ale skończysz w kraterze wulkanu (nie ma co, udało ci się!). Skręć w lewo, idź dwakroć przed siebie i trafisz na jaskinię. Wejdź do niej i skieruj się ku tronowi. Połóż na nim jajo, a po chwili (obejrzawszy krótką animację) weź je z powrotem i wyjdź z jaskini. Idź w lewo i po przejściu paru kroków powinieneś (po prawej) trafić na coś, co przypomina martwego ptaka (weź go), nieopodal sadzawki ławy. Skieruj się w lewo, aż trafisz na kawał twardego gruntu wysuniętego daleko nad krater. Połóż na jego końcu jajko, na nim martwego ptaka i poczekaj, aż się coś wykluje... Koniec!

Gdybyś się zastanawiał, czemu ci doradzamy wyczynianie tak dziwacznych rzeczy, to pozwól sobie zwrócić uwagę, że gdybyś czytał dziennik Valemboisa, sam byś się tego domyślił... □

ARMAGEDDON

...do odwołania.

Ludziom to już w ogóle wierzyć nie można. Najpierw mówili o komputerowym Armagedonie (znanym także jako Y2K), który nastąpić miał na przełomie lat 1999/2000. Nic takiego nie miało miejsca. Można przymknąć na to oko. Każdemu zdarzają się pomyłki. W zamian za brak katastrofy w sylwestra '99, obiecano nam niezły bałagan 29 lutego 2000. No to my się przygotowaliśmy. Zakupiliśmy alternator prądotwórczy i 2 000 000 000 litrów benzyny (przed podwyżką:)). Wszystko to po to, aby w razie braku prądu móc pisać kolejne części pascalowych artykułów. Czekamy. 26 - nic, 27 - nic, 28 - nic, 29-...NIC! Straciliśmy wiarę w ludzi. Postanowiliśmy, że nigdy więcej nie uwierzymy w żadne brednie o Armagedonie. I choćby wszystkie słonie z sąsiedztwa pouciekały, wymarły gumowe kurczaki, a chochliki zaczęły pomagać ludziom - NIE UWIERZYMY. Zakupioną benzynę sprzedaliśmy po 1.90 zł z VATem za litr. Rozeszła się w ciągu trzech godzin. A tak nawiasem mówiąc, ta ostatnia obniżka cen benzyny o 0.0009 gr. to właśnie wynik naszej interwencyjnej sprzedaży. Dziękować nie musicie.

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

Witamy wszystkich po świętach. Czas leniuchowania już się skończył i nadeszła pora na następny artykuł o Pascalu. A w nim coś naprawdę ekstra, coś, co na pewno znacznie poszerzy zakres Waszych umiejętności. Mowa oczywiście o plikach. Na początku zajmiemy się tekstowymi. Co one nam tak naprawdę dają? Możliwość przechowywania danych np. save'y gry. Niezbędny do tego będzie nam moduł systemu (pierwsza część procedur i funkcji w tabelce obok). Jest on dostępny cały czas, co oznacza, że nie potrzebna jest jego deklaracja (uses system). Na pewno już zżera Was ciekawość jak to zrobić. No to spójrzcie poniżej.

```
{program 048 - Tworzenie pliku tekstowego}

program program048;
uses crt;
 var sciezka,nazwa:string;
     plik:text; {1}

procedure nowyplik;
 begin
  write('Podaj ścieżkę, gdzie utworzony ma być plik: ');
  readln(scieżka);
  write('Podaj nazwę pliku: ');
  readln(nazwa);
  sciezka:=concat(scieżka, nazwa); {2}
  assign(plik,scieżka); {3}
  rewrite(plik);
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 nowyplik;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Zmienna plik w tym przypadku musi być typu text, który jest standardowym typem plikowym.
{2} Podajemy ścieżkę dostępu oraz nazwę pliku wraz z rozszerzeniem (oba muszą być typu string), a następnie łączymy je ze sobą.
{3} Za pomocą procedury Assign zmienna plik skojarzona zostaje ze zbiorem danych (plikiem), znajdującym się na dysku. Następna procedura Rewrite tworzy nowy plik lub wymazuje jego zawartość, jeśli takowa istnieje. Ostatnia procedura Close zamyka plik.

Na przykładzie powyższego programu przedstawiony został schemat tworzenia plików tekstowych. Dobra, powstał plik, jednak jedynie teoretycznie. Załóżmy więc go praktycznie :). Roboczym plikiem będzie dla nas roboczy.txt, znajdujący się na dysku c:\. Zmodyfikujmy więc nieco powyższy programik.

```
{program 049 - Tworzenie roboczego pliku tekstowego}

program program049;
 uses crt;
  var sciezka:string;
      plik:text;

procedure nowyplik;
 begin
  sciezka:='c:\roboczy.txt';
  assign(plik,sciezka);
  rewrite(plik);
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 nowyplik;
 readkey;
end.
```

No dobra, plik został utworzony, ale nie zawiera żadnych znaków. Jak więc umieścić w nim nieco informacji? Spójrzcie poniżej.

```
{program050 (tada! programik jubileuszowy:)) - Zapisywanie informacji do pliku}

program program050;
 uses crt;
  var sciezka:string;
      plik:text;

procedure textdopliku;
 begin
  sciezka:='c:\roboczy.txt';
  assign(plik,sciezka);
  append(plik);
  writeln(plik,'linijka 1');
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 textdopliku;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
Jak zapewne zauważyliście, w miejsce Rewrite pojawiła się procedura Append. Dlaczego? Ano dlatego, że korzystamy z pliku utworzonego przez program049, a nie tworzymy nowego. Procedura ta sprawia, że kolejne znaki dopisywane będą na końcu pliku. Czyli: zakładając, że plik roboczy.txt zawiera jakieś informacje, to po uruchomieniu programu050 pod nimi zostanie dopisana jeszcze jedna. W tym przypadku ostatnia (a zarazem pierwsza) linijka pliku zawierać będzie treść: linijka 1. Należy również wspomnieć o samej procedurze write (lub writeln, taka sama różnica, jak w przypadku wypisywania tekstu na monitorze). Powoduje on wpisanie do pliku żądanych znaków, i albo zejście do następnej linijki (writeln), albo pozostanie w tej samej (write). Dobra, to tyle uwag. Lecimy dalej.

```
{program051 - Pliki cd.}

program program051;
 uses crt;
  var sciezka:string;
      plik:text;
      koniec:byte;
      tekst:string;

procedure textdopliku;
 begin
  koniec:=0;
  sciezka:='c:\roboczy.txt';
  assign(plik,scieżka);
  append(plik); {1}
  repeat
   write('Podaj tekst do wpisu: ');
   readln(tekst);
   writeln(plik,tekst);
   writeln('Dalej/Zakończ [coś/esc]');
   if readkey=#27 then koniec:=1;
  until koniec=1;
 close(plik);
end;

begin
 clrscr;
 textdopliku;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
Powyższy program powoduje wpisywanie do pliku kolejnych wierszy tekstu. Wpisywanie tekstu do pliku będzie odbywało się tak długo, aż nie naciśniesz klawisza Esc (pętla repeat).

Umiemy już wpisywać informacje do pliku, więc najwyższa pora nauczyć się je z niego "wyciągać". Posłuży nam do tego znana już procedura Read, tyle że trochę inaczej wywoływana.

```
{program052 - Odczyt pliku}

program program052;
 uses crt;
  var sciezka:string;
      plik:text;
      tekst:string;

procedure odczyt pliku;
 begin
  sciezka:='c:\roboczy.txt';
  assign(plik,scieżka);
  reset(plik); {1}
  while not eof(plik) do {2}
   begin
    readln(plik,tekst); {3}
    writeln(tekst);
   end;
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 odczytpliku;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
{1} W powyższym programie procedura Append została zastąpiona procedurą Reset. Jakie jest jej działanie? Powoduje ona "zresetowanie się" pliku i ustawienie się zmiennej plikowej na jego początku.
{2} Funkcja eof przyjmuje wartości True/Fals. Wartość True osiągnie wtedy, gdy wczyta ostatnią linijkę pliku. Czyli pętla while będzie wykonywana dopóki cała zawartość pliku nie zostanie wyświetlona na ekranie monitora.
{3} Procedura Readln powoduje podstawienie pod zmienną tekst treści jednej linijki pliku, po czym "ustawia się" w kolejnej.

Zanim przejdziemy do napisania następnego programu, chcielibyśmy wspomnieć o funkcji Eoln. Jest ona analogiczna do funkcji Eof (też przyjmuje wartości True/Fals). Tyle że Eof dotyczyła całego pliku, a Eoln dotyczy jednego wiersza pliku. Osiągnie True, gdy wczyta ostatni znak linijki. Funkcja ta przydatna jest np., gdy poszukujemy jakiegoś ciągu znaków w pliku. To tyle na jej temat. Przechodzimy do sedna sprawy. Umiemy już zakładać plik, wpisywać do niego dane oraz je z niego wydobywać. Chcieliśmy więc jeszcze wspomnieć o dwóch procedurach. Są nimi Erase i Rename. Co one robią, to już wiecie (są one opisane - jak wszystkie zresztą - w tabelce obok). Pora więc pokazać ich praktyczne zastosowanie. Tak więc po kolei.

```
{program053 - Zmiana nazwy pliku}

program program053;
 uses crt;
  var sciezka:string;
      plik:text;
      nazwa:string;

procedure zmiananazwypliku;
 begin
  sciezka:='c:\';
  assign(plik,sciezka+'roboczy.txt');
  reset(plik);
  close(plik);
   write('Podaj nową nazwę pliku (nazwa_pliku.XXX): ');
  readln(nazwa);
  rename(plik,scieżka+nazwa);
 end;

begin
 clrscr;
 zmiananazwypliku;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie chyba niepotrzebne.

```
{program054 - Usunięcie pliku}

program program054;
 uses crt;
  var sciezka:string;
      plik:text;

procedure usuniecieplik;
 begin
  sciezka:='c:\roboczy.txt';
  assign(plik,sciezka);
  reset(plik);
  close(plik);
  erase(plik);
```

```
end;

begin
 clrscr;
 usuiecipliku;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
A raczej mała uwaga. Jeżeli uruchomiliście poprzedni program i zmieniliście nazwę pliku, to musicie w zmiennej ścieżka wpisać nową nazwę. No, ale o tym chyba każdy wiedział? Prawda? :)

To już koniec wykładu o plikach. Mamy nadzieję, że to, co wam przekazaliśmy, w znacznym stopniu urozmaici Wasze programy konkursowe. Jak już powiedzieliśmy, to już koniec wykładu o failsach, no, ale nie koniec nauki :). Na deser zostawiliśmy wam trzy procedurki do operacji na... katalogach, HURA :))). Są nimi:

getdir(d,s) - pozwala nam ona uzyskać informacje o aktualnie ustawionym skorowidzu (mówiąc prościej: ścieżka dostępu); gdzie d jest typu byte (sami określamy jego wartość) i oznacza znak dysku (0-bieżący, 1-A, 2-B itd.), natomiast s jest typu string i pod niego zostaje podstawiona ścieżka.

```
program program055;
 uses crt;
  var d:byte;
     s:string;

procedure przyklad;
 begin
  d:=0;
  getdir(d,s);
  write(s);
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 readkey;
end.
```

mkdir(s) - pozwala nam ona utworzyć katalog(i) na dowolnym dysku, gdzie s jest strukturą katalogów

```
program program056;
 uses crt;

procedure przyklad;
 begin
  mkdir('C:\CDA');
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 readkey;
end.
```

rmdir(s) - pozwala nam ona usunąć katalog(i) na dowolnym dysku, gdzie s jest strukturą katalogów (nie może on(e) zawierać plików)

```
program program057;
 uses crt;

procedure przyklad;
 begin
  rmdir('C:\CDA');
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 readkey;
end.
```

Dobra, to już naprawdę koniec nauki. Wszystko, co chcieliśmy Wam przekazać, zawiera niniejszy artykuł. Pora przejść do spraw organizacyjnych i listów. A, zapomnielibyśmy. Przyszedł do nas mail z prośbą, żebyśmy zadawali zadanie domowe, bo wtedy łatwiej jest wam się zmobilizować i przećwiczyć nowy materiał. Tak więc w porządku. Oto one.

ZADANIE DOMOWE

Program rozpoczyna się menu, z którego można wybrać:

1. Nowy plik - zakłada plik o nazwie wpisanej przez użytkownika, a następnie wprowadza do niego informacje tak długo, aż nie naciśnie się klawisza Esc.
2. Otwórz plik - otwiera plik i wypisuje na ekranie jego zawartość (z ponumerowanymi wierszami).
3. Zmień nazwę - zmienia nazwę wybranego pliku
4. Usuń plik - usuwa wybrany plik.
5. Info - wyświetla w jakim katalogu znajduje się wybrany plik oraz ile ma wierszy.
6. Koniec - wiecie co ma robić.

Banalne zadanko na 5 minut:). Jak ktoś zrobi, to niech prześle mailem na nasz adres. Sprawdzimy je, ocenimy i wyślemy z powrotem. Czas nadsyłania zadań to 20 dni po ukazaniu się aktualnego CDA (czyli tego, który trzymasz w rękach).

Dobra, teraz już naprawdę przechodzimy do spraw organizacyjnych i listów. Oto pierwszy z nich:

(...) Piszę ten list, ponieważ mam prośby, sugestie i pytania na temat waszego kursu:
1. Chcę was prosić, abyście przysłali mi (o ile jest to możliwe) help do Turbo Pascala (...). Jeżeli nie macie helpa do takiego pascala, mogliście przysłać całego pascala (o ile nie będzie to piractwo). (...).

ODP. Nie bardzo rozumiemy w czym jest problem. Bo skoro nie masz pascala, to po co ci help (a nie masz, bo jak byś miał, to byś wiedział, że help jest częścią programu)? Nie wmówisz nam, że tworzysz programy na "sucho". Jeżeli zaś chodzi o "przysłanie" pascala, to taka operacja jest niemożliwa. Turbo Pascal jest programem w pełni chronionym prawami autorskimi i każde jego powielanie jest niestety piractwem. Tak więc - nic z tego :(.

2. Nie kupiłem listopadowego CD , ponieważ od jakiegoś czasu nie było nic ciekawego. Numer grudniowy kupiłem, bo święta. Patrzę, a tu... kurs pascala. Pomyślałem sobie "co za (iiii) ze mnie opuścić pierwszy odcinek kursu pascala". Nadrobiłem zaległości, ale WYŻSZY i NIŻSZY mówią coś o konkursie. Pomyślałem sobie "Jaki konkurs, co za konkurs". Po dłuższym namyśle zrozumiałem, że to konkurs z listopadowego CD . No i szukałem u kolegów, szukałem, szukałem i nic. Wtedy powiedziałem sobie "(iiiii) skąd ja mam wziąć listopadowy CD ". więc proszę, abyście przypomnieli czytelnikom zasady konkursu.

Rafał "Fat Boy"

ODP. A widzisz pokarało Cię. Wszystko przez to, że zaniedbałeś przykazanie jedenaste: Pamiętaj, abyś CDA co miesiąc czytał :). Tym razem Ci wybaczymy, ale raczej przez wzgląd na to, iż maili o podobnej treści przyszło naprawdę sporo. Tak więc zmuszeni naciskiem Waszych próśb, pokrótce przypominamy: konkurs dotyczy pisania pascalowych programików. MOGĄ ONE ZAWIERAĆ JEDYNIE WIEDZĘ ZDOBYTĄ POPRZEZ LEKTURĘ NASZYCH ARTYKUŁÓW. Wasze dzieła możecie dostarczać nam pocztą tradycyjną (piszcie na adres redakcji z dopiskiem PROGRAM PASCAL), lecz także elektroniczną (nasze konto: pascal@silver-shark.com.pl). Wszystkie programy MUSZĄ BYĆ rozszerzenie *.pas. Czekamy na nie do 15 maja. No więc do roboty Panie i Panowie, zostało naprawdę niewiele czasu!

Kolejny liścik:

Cze! Z góry chciałem pozdrowić wszystkich po "tamtej stronie". teraz do rzeczy: Czy w Pascalu istnieje ograniczenie, które powoduje, że program może mieć tylko określoną ilość wierszy??? Jak pisałem program i byłem na ok. 930 wierszu, to pojawił się błąd. I trzeba było skrócić programik, bo nie dało się go skompilować. Proszę o pomoc!

neTix

ODP. Twój problem może wynikać z dwóch rzeczy. Po pierwsze: wrzuciłeś wszystko do głównego programu (pomiędzy begina i enda), nie stosując procedur ani funkcji. W takim wypadku wyskoczył Ci error 124: statement part too large. Musisz wiedzieć, że część wykonawcza w pascalu może zajmować max. 24K. (i w twoim wypadku została ona przekroczona). Jak sobie z tym poradzić? Spróbuj podzielić swój program na procedury i funkcje, mniej więcej tak, jak jest to pokazane poniżej.

program zbyt_duzy;

```
begin
 {1};
end.
```

Część wykonawcza {1} zajmuje ponad 24K, co uniemożliwia skompilowanie programu. Aby to naprawić, wystarczy podzielić część oznaczoną symbolem {1} na dwie części ({1} i {2}) i umieścić je w procedurach. Po operacji powinno to wyglądać mniej więcej tak:

program w_sam_raz;

```
procedure pierwsza;
 begin
  {1};
 end;

procedure druga;
 begin
  {2};
 end;

begin
 pierwsza;
 druga;
end.
```

Już to rozumiecie? Jak tak, to dobrze. Pamiętajcie o tym, że część główna programu, czyli ta zawarta między BEGIN a END. (z kropką!) powinna jedynie wywoływać procedury zawarte wyżej. Nie zawsze bowiem, idąc na skróty, wyjdziemy na tym dobrze. Jak wspomnieliśmy powyżej, problem ten może wynikać z dwóch rzeczy. Drugą z nich jest: zbyt duży rozmiar kodu programu. Nie może on przekroczyć 65520 bajtów. Ale, jeżeli program wymaga tak dużej ilości kodu, należy go podzielić i umieścić w oddzielnych modułach (jak się takowe tworzy, przeczytacie w kolejnych numerach).

I na koniec kilka luźniejszych pytań, zawartych w mailu od "Rodziny Zielińskich":

Cześć! Bardzo przypadł mi do gustu Wasz dział o programowaniu i takie tam, ale mam parę pytań i innych takich... [fajnie sformułowane zdanie, no nie? :) - nasz dopisek].

1. Ile będzie części kursu?
ODP. Tego jeszcze nie wie nikt :).

2. Na jakim poziomie wiedzy o programowaniu jesteście (...)? Chodzi mi o to, czego można od Was oczekiwać...
ODP. Nie lubimy się chwalić, więc będzie dość skromnie. Taki Tindols 2000 to dla nas pestka. Może niedługo wrzucimy go jako dodatek na CD :).

3. Napiszcie coś o sobie.
ODP. Ech, skoro tak bardzo prosisz... To może ja pierwszy. Ja, to znaczy PolarX. Jestem maniakiem X-Files, Aliensów, Predatorów i wszystkiego, co jest mi OBCE. Natomiast ja Raziel kiedyś byłem jednym z poruczników dowodzącym wampirycznym oddziałem Kaina. Jednak zostałem zdradzony. Dziś jedyne czego pragnę to zemsta. A w wolnych chwilach piszę artykuły do CDA i siedzę w IRCu na kanale #bicz. To tyle o nas. Następne pytanko plis.

4. Jakie czytelnicy przysyłają programy? (chcę wiedzieć, czy mam szansę :-)).
ODP. W naszym konkursie wszyscy mają, jak najbardziej równe szanse, gdyż jeden z punktów regulaminu mówi, że wiedza zawarta w programikach nie może wykraczać... a tak w ogóle, to po co my to powtarzamy. Zerknij kilkanaście linijek wyżej, to sam się przekonasz. Tutaj liczy się przede wszystkim POMYSŁ. Genialny pomysł = wysoka pozycja. Tak, tak!

5. A na koniec pytanie dotyczące samego pascala...
Mam dwie procedury: "pierwsza" i "druga". Np. mój program wygląda tak:

```
program petla_inaczej;
 uses crt;

procedure druga;
 begin
  writeln('PROCEDURA "druga"');
  repeat until keypressed;
  *pierwsza;
 end;

procedure pierwsza;
 begin
  writeln('PROCEDURA "pierwsza"');
  repeat until keypressed;
  druga;
 end;

begin
 pierwsza;
end.
```

Procedura wykonywana później ma być wyżej, więc, gdy Kompiluję program, pojawia się błąd o nieznanym poleceniu, a kursor ustawia się tam, gdzie jest gwiazdka. Wiedziałem, że tak będzie, ale czy można to zapętlić jakoś inaczej?

Zielu

ODP. Takie zapętlenie, które tu przedstawiłeś nie ma najmniejszego sensu. Nie ma tu bowiem zdefiniowanego warunku zakończenia pętli. Poza tym musiałbyś dokładniej napisać, na jakiej zasadzie Twój docelowy programik miałby działać. Dlatego też nie będziemy zajmowali tutaj miejsca na rozwiązania, które mogą okazać się zbędne.

***

I tak nasz czas (i miejsce) dobiegł końca. Pora kończyć niniejszy artykuł. Ale wierzymy, że wasz głód został zaspokojony, a tak między nami mówiąc to taka dawka wiedzy powaliłaby nawet stado słoni (ale by się sąsiad ucieszył :)). Tak więc do zobaczenia za miesiąc. Chcecie wiedzieć co będzie? No dobra. Będzie coś o plikach rekordowych, czy coś takiego, zresztą Who cares? Cześć. Niech Chochliki będą z Wami (lepiej z Wami niż z nami, no nie:)).

PS Na CD znajdują się kody programów użytych w lekcji oraz coś EXTRA. Tym razem są to programy: XEngine GrOg'a i Clock oraz Windowz by Igo.

PSS Jak chcecie (i macie dostęp do Internetu), to zaglądnijcie na strony: http://andrew.tam.pl/good/download/tron2000.zip - najnowsza wersja kultowej gry TRON: naprawdę warto zobaczyć. - 350 kb; http://andrew.tam.pl/good/download/bubble.zip - całkiem fajna gierka: chodzi się w labiryncie małym bąbelkiem i rozwiązuje zagadki - 860 kb;

□

Moduł system cz. I Pliki

Append	Proc Ustawienie się na końcu pliku
Assign	Proc Kojarzy zmienną plikową ze zbiorem danych
Close	Proc Zamyka otwarty plik
Eof	Func Sprawdza czy koniec pliku
Eoln	Func Sprawdza czy koniec wiersza
Erase	Proc Usuwa plik skojarzony ze zmienną plikową
FilePos	Func Podaje aktualną pozycję zbioru
FileSize	Func Podaje aktualny rozmiar zbioru
GetDir	Proc Informuje o bieżącym skorowidzu
MkDir	Proc Tworzy nowy katalog(i)
Read	Proc Podstawia wiersz z pliku pod zmienną
Readln	Proc Podstawia wiersz z pliku pod zmienną, a następnie schodzi do następnej linii
Rename	Proc Zmienia nazwę pliku skojarzonego ze zmienną plikową
Reset	Proc Ustawienie się zmiennej plikowej na początku pliku
Rewrite	Proc Tworzy plik lub zamazuje dane, jeśli takowy istnieje
RmDir	Proc Usuwa pusty katalog(i)
Seek	Proc Ustawienie się zmiennej plikowej w żądanym miejscu w zbiorze
SeekEof	Func Działanie jak Eof, ale ignoruje spacje i znaki tabulacji
SeekEoln	Func Działanie jak Eoln, ale ignoruje spacje i znaki tabulacji
Truncate	Proc Usuwa wszystkie "dane" od miejsca, w którym się znajduje do końca zbioru
Write	Proc Zapisuje znaki do pliku
Writeln	Proc Zapisuje znaki do pliku, a następnie schodzi do następnej linii

kursu programowania część I

C++

Co to będzie (w skrócie)?

Kurs programowania w języku C skierowany do osób, mających wcześniej jakąś styczność z programowaniem (np. w Pascalu). Chodzi o to, aby nie robić po raz "niewiadomo który" kursu dla początkujących, z cyklu tych, co to "jutro koniec świata, a gość w odcinku nr 31415 nie wyszedł jeszcze poza instrukcję pętli i warunków..." Sam wiem, jak to wiele lat temu zawsze trochę martwiło mnie to, że w co drugiej gazecie rozpoczynał się kurs jakiegoś języka, po czym nie wiedzieć czemu kończył się po kilku odcinkach zawsze na podobnym, dość niskim poziomie. Dlatego chciałbym jak najszybciej przejść do meritum, czyli do programowania ciekawych algorytmów i grafiki (deee-mkaaa!) i pokazać jak najwięcej perełek. Zakładam więc, że znasz takie pojęcia, jak kompilator, kod źródłowy, zmienna czy tablica (te ostatnie możesz znać jakkolwiek, nie przejmuj się na razie, jeśli chwilowo nie wiesz, jak wyglądają w C). Jeśli te pojęcia są Ci obce, to i tak czytaj dalej. Nie sądzę, żebyś miał jakieś problemy. W kolejnych odcinkach skodujemy między innymi:

- fraktale afiniczne
- fraktalne zbiory Julii i Mandelbrota
- efekt osadzania elektrolitycznego cząstek
- chaotyczne automaty komórkowe
- teksturowanie teksturą wichrującą
- efekt wody perspektywicznej, izometrycznej i voxelowanej
- wiele innych ciekawych algorytmów, np. mało znane algorytmy sortujące.

Zaplatamy wątek...

Na każdego gracza przychodzi taki czas, że ocaliwszy wszechświat po raz setny i po raz dwusetny przejechawszy Kindiak Park w NFS4, zaczyna podejrzewać tu małe oszustwo - gram i gram, a może to pudło, stojące na biurku, zaprząc do czegoś jeszcze? Czegoś, czym można by ten szary i nudny świat rzucić na kolana! Ciepło. Jeśli zadajesz sobie takie pytania, to dobrze trafiłeś. Z programowaniem jest tak, że dopóki ktoś nam nie pokaże, jak zacząć i co i jak właściwie można zrobić, to jesteśmy bez szans. Mnogość języków programowania stawia jednak kandydata na przyszłego programistę w dość kłopotliwej sytuacji. Bardzo lubię różnego rodzaju obrazowe porównania, więc spróbuj wczuć się w rolę kogoś, kto chciałby zacząć programować na poważnie, ale nie wie za bardzo jakim językiem się zająć (nie będzie to chyba trudne, bo przecież tak jest). Wyobraź sobie więc, że chciałbyś wybudować piękny dom z klocków [napisać wyjątkowy program] i do tego celu masz do dyspozycji zestaw właśnie takich klocków [instrukcji dostępnych w danym języku]. W takiej konwencji można by poszczególne języki programowania opisać mniej więcej tak:

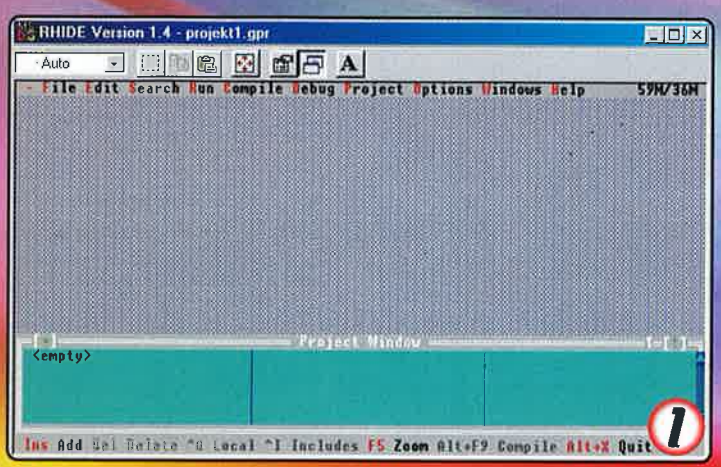
- assembler - klocki są tak małe, że prawie ich nie widać, mają bardzo proste kształty i jest ich raptem kilkadziesiąt rodzajów. Budowanie domku zajmuje nieprzeciętnie dużo czasu, za to umiejętnie składając te maleństwa, można wybudować nie tylko dom, ale też kolejkę linową i wiele innych rzeczy. Ale prawie nikt już tak nie buduje [czasem scenowcy - Smuggler].

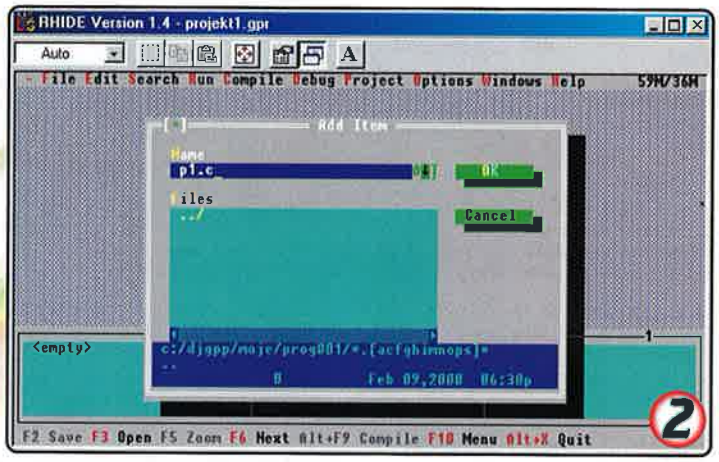
- Pascal/Delphi - klocki są nawet w porządku, ale projektowano je dla początkujących konstruktorów. Pewnego dnia zauważysz, że właściwie to nie jest ten zestaw, na który czekałeś.

- Basic/Visual Basic - klocki (właściwie klocce) są dość duże i jest ich tak dużo, że chyba tylko ich projektanci znają je wszystkie. dlatego wybudowanie domku to kwestia kilku chwil. Problem w tym, że wszystkie domy są jakoś dziwnie do siebie podobne, poza tym, jak już chciałbyś na przykład dobudować sobie taras, to okazuje się, że to niemożliwe.

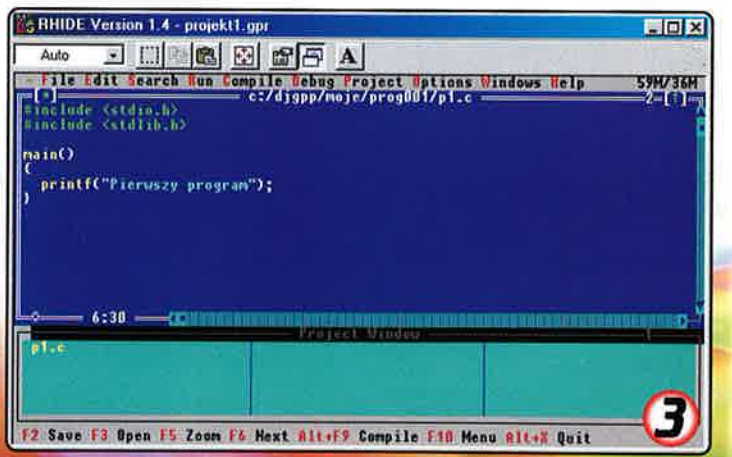
- C/C++ - każdy konstruktor poczuje, że tymi klockami zbuduje dokładnie to, na co ma ochotę, nie ma problemu z tarasami, a przy odrobinie sprytu da się nawet zbudować kolejkę linową. Java - jeśli znasz C++ i chcesz budować nie tylko na Ziemi, ale także Marsie i innych planetach, to jest to coś, czego szukałeś.

Postaram się przekonać Was o tym, że akurat C/C++ jest wyborem optymalnym:





* cały świat w tej chwili programuje w C. Czy zastanawiałeś się kiedyś, w jakim języku programowania powstała Twoja ulubiona gra? Na 99.5% odpowiedź na to pytanie brzmi: właśnie w C (pytanie: w czym był pisany Quake? Odpowiedź: w C. Taka rozmowa, w której za "Quake" podstawiałoby się nazwy kolejnych gier szybko, stałaby się nudna, bo odpowiedź w kółko jest ta sama :). Więcej: wszystkie systemy operacyjne (włączając w to Windows!) są pisane prawie w całości w C, spośród wszystkich języków programowania C jest chyba najbardziej uniwersalnym. Nadaje się do pisania małych i dużych programów. Cokolwiek konstruktywnego mógłby robić komputer, na pewno da się to zrobić w C (muszę obalić pokutujący wśród graczy mit jakiegoś tajemniczego programu, który posiadają programiści w firmach tworzących gry, a który to program pyta się po kolei: "Jaka to ma być gra?", "Jakie mają być potwory?", "Ile ma być leveli?" itd., a programista odpowiada metodycznie na wszystkie te pytania, po czym dostaje np. Drivera, czy Quake'a. Taki program NIE ISTNIEJE! Za to istnieje kompilator (zwykle języka C), którego programista używa do pisania długiego i cholernie skomplikowanego programu zarządzającego całą kupą ustrojstwa: grafiką, muzyką, myszą i padem itp.), po czym całymi dniami taki program testuje się, bowiem zwykle na początku nie robi tego, czego od niego oczekujemy.



* kompilatory języka C dostępne są na WSZYSTKIE platformy sprzętowe. Możesz być pewny, że program napisany, przy zachowaniu pewnych reguł, da się skompilować i uruchomić na każdym komputerze i systemie operacyjnym (np. w Linuxie).

Cała zabawa polega na tym, że w tej chwili ZA DARMO dostępny jest jeden z najwydajniejszych kompilatorów języka C - GNU C. To brzmi jak bydło, ale w Linuxie jest on częścią systemu! Ach, gdyby tak do Win'98 dodawali VisualC++ 6.0 za darmo... Na szczęście firma Delorie (www.delorie.com) wpadła na genialny pomysł, żeby przenieść ten kompilator pod Dos/Win! I oto jest nasz bohater, kompilator Djgpp.

Gdybyś jeszcze nie był pewien, że warto przyjrzeć mu się bliżej, to posłuchaj:

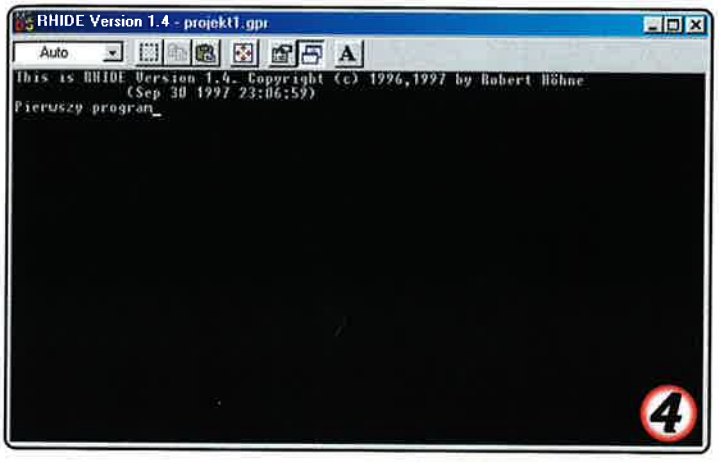
- Djgpp jest kompilatorem rozpowszechnianym na zasadzie licencji GNU, to znaczy, że jest bezpłatny, w dodatku za darmo dostępny jest kod źródłowy kompilatora (sic!), - używa go w tej chwili bardzo wielu programistów, więc dostępnych jest mnóstwo bibliotek, przykładowych programów. Jeśli przypadkiem chcesz zająć się na przykład programowaniem dem albo na przykład chcesz napisać emulator jakiejś maszyny, to zrób to w Djgpp.

- Djgpp tworzy kod 32-bitowy, pracujący w trybie chronionym procesora! Zarządzaniem pamięcią zajmuje się malutki programik CWSDPMI.EXE. Dzięki temu programy nie tylko działają bez problemów pod DOSem i Windowsami, ale także nie mają żadnych problemów z pamięcią! Chcesz stworzyć tablicę o wielkości 1MB? Nie ma problemu. Z tej możliwości będziemy korzystać cały czas.

- Dzięki znakomitej bibliotece Allegro napisanie programu, który tworzy piękne efekty graficzne to bułka z masłem (a piece of cake jakby powiedział Duke Nukem).

Przygotowujemy się do pracy...

Powtórzmy jeszcze raz: Djgpp jest kompilatorem DARMOWYM! Nie musisz czuć się jak przestępca, korzystający z cudzej własności. Dopóki nie chcesz swoich programów sprzedawać, to możesz je nawet umieścić w Internecie i rozdawać za darmo i nikt nie będzie zarzucał Ci działania wbrew prawu. To ważne, bowiem wiele



języków dyskwalifikuje właśnie brak kompilatorów, z których można by legalnie korzystać (nie płacąc równowartości miesięcznej pensji za kompilator). Tak jest np. z Pascalem, którego najpopularniejszy kompilator, firmy Borland, jest zwykle używany na granicy prawa (zwykle to poza nią :( ).

Djgpp możesz zdobyć na dwa sposoby: oba równie skuteczne. Albo dorwać się do Internetu, albo do zasobów przytomnego kumpla, który zbiera PC Shareware i kupił numer 2/99 (w Internecie poszukaj dowolnego mirrora SimTel.NETu, np. ftp.icm.edu.pl albo ftp.man.poznan.pl. Djgpp jest w katalogu pub/simtelnet/gnu/djgpp). Tak czy inaczej, jeśli dorwałeś się już do katalogu z Djgpp, to może przerazić Cię ilość plików. Nie martw się, nam potrzeba tylko kilku.

Skopiuj więc:

-unzip386.exe
-v2\Readme.1st
-v2\djdev201.zip
-v2gnu\gcc281b.zip
-v2gnu\bnu281b.zip
-v2gnu\gpp281b.zip
-v2gnu\lgp2811b.zip
-v2gnu\txi390b
-v2gnu\mak3761b
-v2misc\csdpmi4b.zip
-v2apps\rhide14b.zip
-v2tk\allegro\alleg30.zip.

Niektóre z tych plików można z Internetu ściągnąć w nowszych wersjach, ale to nie ma znaczenia. Przygotuj sobie katalog na dysku, powiedzmy C:\DJGPP. Skopiuj wprost do niego wszystkie potrzebne pliki (nie twórz żadnych podkatalogów!). Teraz programem UNZIP386.EXE po kolei rozpakuj wszystkie pliki (w takiej kolejności jak wyżej, po prostu podawaj kolejne pliki .ZIP jako parametry do UNZIP386.EXE, np. UNZIP386.EXE DJDEV201.ZIP itd.). No i wreszcie dodaj te dwie linie na koniec pliku AUTOEXEC.BAT:

```
set DJGPP=C:\DJGPP\DJGPP.ENV
set PATH=C:\DJGPP\BIN;%PATH%
```

Plik DJGPP.ENV przechowuje w sobie wszystkie ustawienia kompilatora. Bez niego nie ruszymy, na szczęście podczas rozpakowywania archiwów, plik ten aktualizuje się sam. Kompilator jest gotowy do pracy! Proces przygotowywania jest opisany w Readme.1st, więc w razie problemów możesz tam zerknąć.

Piszemy pierwszy program!

Tradycja podpowiada, by pierwszy program po prostu wypisywał na ekranie tekst "Pierwszy program!". Wypada ją podtrzymać. Zanim zaczniesz, utwórz w katalogu C:\DJGPP jakiś podkatalog pomocniczy (np. \MOJE) - tam, w kolejnych podkatalogach, będziesz umieszczał swoje dzieła. A więc w środku podkatalogu MOJE utwórz nowy podkatalog \PROG001 (czyli program 001, numery się przydadzą w razie konieczności zerknięcia na coś, co już było), wejdź do środka do niego i napisz:

RHIDE PROJEKT1

Powinien uruchomić się program RHIDE.EXE, który w dodatku wie, że chcemy pracować nad projektem o nazwie PROJEKT1. Jeśli nic się nie stało, najprawdopodobniej zapomniałeś dodać ścieżki do kompilatora i użytków do AUTOEXEC.BAT albo zrobiłeś to niepoprawnie.
Generalnie przyzwyczaj się do idei projektów. Chodzi o to, aby pliki, nad którymi pracujemy, ustawienia kompilatora itd., były związane z konkretnym programem, a nie zapisane gdzieś w opcjach na stałe

zobacz (Rys 1)

I tu niespodzianka! Środowisko programistyczne jest prawie takie samo, jak w produktach Borlanda! To nie przypadek, RHIDE został zaprojektowany tak, aby był możliwie najprzystępniejszym dla tych, którzy znają produkty Borlanda. Nasz projekt (PROJEKT1) może składać się z wielu plików, które dodajemy i usuwamy z projektu w oknie "Project Window". Przywołaj okno "Add item" (klawiszem INS) i dodaj tam plik źródłowy P1.C

zobacz (Rys 2)

Teraz zaakceptuj klawiszem ENTER i otwórz plik P1.C do edycji (najperw ESC, żeby zamknąć okno "Add item", a potem ponownie ENTER). Oto tekst programu:

```
# include <stdio.h>
# include <stdlib.h>

main()
{
printf("Pierwszy program\n");
}
```

zobacz (Rys 3)

Super! Teraz możesz już uruchomić swój pierwszy program, naciskając Ctrl+F9 (to potrwa chwilę, bowiem program musi się najpierw skompilować, trwa to trochę dłużej niż w Pascalu). I już! Program uruchomił się i zadziałał, tyle że obejrzeć wynik można naciskając Alt+F5

zobacz (Rys 4)

W przyszłości nauczymy się pisać programy, efekty działania, które będzie można zobaczyć w "normalny" sposób (na przykład nagrać kumplowi, żeby sam sobie uruchomił). Ponownie naciśnij Alt+F5, żeby powrócić do środowiska.

Jeśli coś się nie udało, to znaczy kompilator na przykład zgłasza jakieś błędy, po prostu popatrz czy wszystko napisałeś dokładnie tak, jak ja.

Co robi kompilator? Sam sobie odpowiedz na to pytanie - popatrz na nasz kod źródłowy i obejrzyj jakiś program typu EXE. Po prostu co innego rozumie człowiek, a co innego maszyna, a kompilator to po prostu tłumacz języka "półludzkiego" (jakim jest C) na "czysto maszynowy" (taki, jaki widać w środku pliku EXE). Już uprzedzam pytanie - język C oczywiście pozwala tworzyć pliki EXE, to znaczy, że nie musisz kumplowi dawać kodu źródłowego swojego programu. Wyjdź z RHIDE (Alt+X) i przekonaj się, że w katalogu PROJ001 utworzył się program PROJEKT1.EXE. Jeśli kiedykolwiek zechcesz uruchomić swój program spoza RHIDE, to będzie on zawsze dostępny w katalogu z projektem. Kompilator tworzy plik EXE ZAWSZE podczas kompilacji programu, to znaczy, że nie musisz go o to prosić w jakiś specjalny sposób.

Ustalmy też jedno - to nie jest prawda, że program działa źle! Program zawsze działa dobrze, to znaczy tak, jak go napisaliśmy. Jeśli coś działa niezgodnie z oczekiwaniami, to znaczy, że nawalił programista, a nie program. Z programowaniem komputera jest dokładnie tak, jak z uczeniem czegoś małego, głupiego dziecka. Mówisz mu na przykład: program "iść do kuchni", wykonaj "10 kroków naprzód", "gotowe". Po czym patrzysz co się dzieje, a dziecko na przykład przykleja się do dywanu, nie trafia w drzwi, kończy za wcześnie albo za późno, przewraca się o taboret. Dopiero wtedy zdajesz sobie sprawę, jak dużo rzeczy trzeba przewidzieć, pisząc program, i jak trudno jest przekazać komputerowi coś tak, aby robił on to dokładnie tak, jak tego chcesz. Zachęcam do takich prostych słownych eksperymentów z kolegą (albo koleżanką :)). To doskonała szkoła precyzowania tego, czego się właściwie chce.

W tym odcinku to już wszystko, omówieniem tego programu zajmiemy się następnym razem. Na zachętę popatrz jeszcze na dwa obrazki

zobacz (Rys 5, 6)

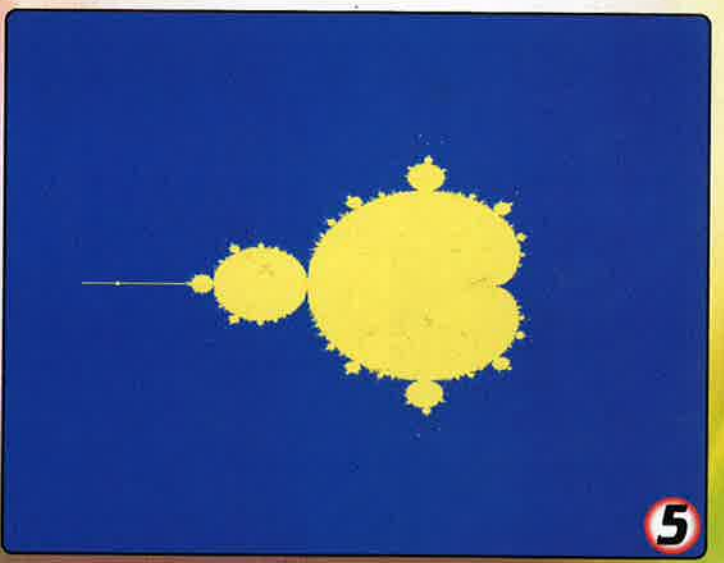
Takie (i jeszcze lepsze) programy będziemy wkrótce pisać! Chciałbym wprowadzić pewną tradycję: po każdym odcinku będę podpowiadał, gdzie można znaleźć fajne i proste informacje na temat C, rozszerzające zagadnienia poruszane w danym odcinku. Tym razem zdobądź:

[1] B.W.Kernighan, D.M.Ritchie - Język ANSI C, WNT 1994.

To w zasadzie podstawowa książka, jeśli chodzi o C, na dodatek programy pisane są tam w "czystym" C (tak zwanym ANSI C) i będą chodzić równie dobrze w naszym Djgpp, jak i w dowolnym, innym kompilatorze języka C (np. MS Visual C++ 6.0, kompilatory Linuxowe).

Zawsze chętnie odpowiadam na listy, więc nie wahaj się pisać. □

Wiktor Zychla
wzychla@tcs.uni.wroc.pl
wzychla@vulcan.pl



Hackers

Jestem czternastolatkiem, lecz styczność z PC-etem mam już od siedmiu lat. Nic dziwnego, że pasjonują mnie możliwości komputerów. W tej chwili interesuje mnie głównie sprzęt, zasady jego działania. Internet jest w tym bardzo pomocny. Jednak jest duża grupa ludzi, którym to się już znudziło i próbują dotrzeć tam, gdzie szary człowiek wejść nie może... Hakerzy (także hackerzy - wedle woli).

Jakub Kominiarczuk

Haker to osoba doskonale znająca komputer. Posiada ogromną wiedzę na temat systemów operacyjnych i sieci komputerowych. Jego postać była inspiracją dla wielu filmów, m.in. "Gry Wojenne", "System", "Tron" czy "Kosiarz umysłów". Dla niego Linux to pestka, a o Winzgrozie nie ma co wspominać. Po prostu spec od wszystkiego. Jest to konieczne, żeby złamać zabezpieczenia atakowanego serwera. A właśnie, jak on to robi?

Haker włamuje się do serwerów internetowych oraz innych komputerów, posiadających stały adres IP. Ale niekoniecznie - by zdobyć jakąś informację - haker musi włamywać się do cudzego komputera. Przykładem specyficznie pojmowanego hackingu jest zestaw zaprezentowany na HIP'97. Służył on do... podglądania monitorów. Tak, nie pomyliliście się! Nasz monitor wysyła tak silne promieniowanie, że można je odebrać w odległości kilkudziesięciu metrów. Wyobraźcie sobie, że w tej odległości od Waszego kompa mieszka osoba, która zbudowała sobie taki zestaw i widzi co robicie. Myślicie, że kłamię... ale to jest możliwe; więcej, to działa! Metoda ta pozwala na rozróżnienie nawet komputerów pochodzących z jednej linii produkcyjnej. Sam zestaw nie jest strasznie drogi (dla średnio zarabiającego Niemca czy Anglika). Cena składników to ok. 2000 DM...

Szczęśliwy Kevin Mitnick na wolności...

Najczęstsze sposoby włamań do serwerów nie polegają na wyszukiwaniu hasła. Jest to jednak zbyt mozolne. Są lepsze i czystsze metody. Worm, program służący do ataków, przepełnia stos aplikacji. To mniej więcej tak, jakbyś do jakiegoś zadania (aplikacji) wysłał kilku robotników. Gdy prace wolno przebiegają, posyłasz dodatkowych pomocników. Worm działa na zasadzie ciągłego przepełniania stosu, co prowadzi do tego, że cały serwer przechodzi pod kontrolę atakującego...

Inną popularną metodą jest podszycie się pod maszynę pracującą w sieci. "Wąchasz" sieć. Gdy z analizy adresów pakietów dowiesz się kto, co i gdzie, to droga wolna. Podajesz odpowiedni adres i heja. Jeśli uda Ci się podszyć pod komputer administratora, to masz dostęp do wszystkich komputerów w sieci i jej zasobów.

Ostatnia i najtrudniejsza metoda polega na analizie kodu systemu. System operacyjny to program składający się z milionów linii kodu. Normalnie jest on skompilowany (czyli gotów do uruchomienia ;)). Jednak jego dekompilacja ujawnia przed daną osobą wszystko, co w nim zawarte. Trzeba tylko być cierpliwym i znać język programowania, w którym dany system napisano.

Każdy komercyjny system operacyjny wyposażony jest w "tylne wejście" - hasło założone przez twórców systemu. Umożliwia ono przejęcie całkowitej kontroli nad komputerem. Jest to potrzebne, gdy administrator zapomni hasła lub nagle zginie. Wszystko jest możliwe. Jeśli mamy wgląd do kodu systemu, to dzięki szczegółowej analizie kodu możemy znaleźć właśnie to hasło.

Hakerstwo oczywiście nie powstało dzisiaj. Wszystko działa już dobrych kilkanaście lat. Zawsze byli ludzie zdolniejsi, próbujący dostać się tam, gdzie nie mogą. Chciałbym Wam przybliżyć kilka najbardziej znanych osób w tej "branży".

Kevin Mitnick jest żywą legendą. Jako jeden z nielicznych miał wgląd do kodu systemu VMS, używanego w bankach. Znał więc wszystkie "tylne wejścia". W jego nie tak dawnym procesie postawiono mu 28 udokumentowanych zarzutów za jego hakerskie i phreakerskie wyczyny. Ostatnio wyszedł z więzienia, co było sporym wydarzeniem na www.2600.com . Gdzieś na stronie są zdjęcia z tej "imprezy".

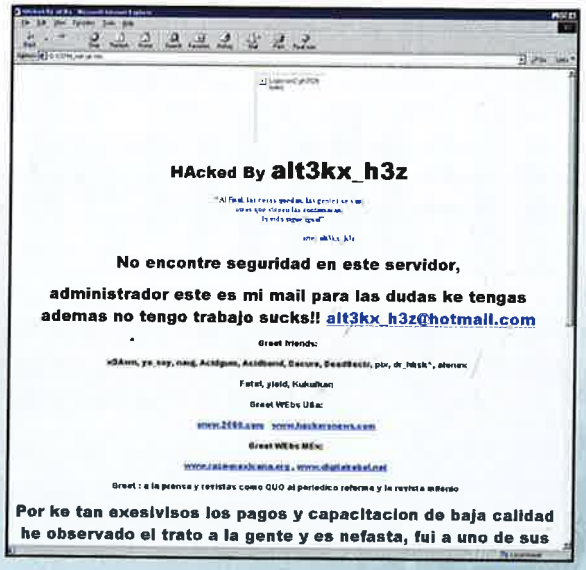
Jednym z "nawróconych" jest Kevin Poulsen. To ekshaker, prowadzący od jakiegoś czasu witrynę www.cybercrime.com poświęconą tematowi "Dlaczego hakerstwo i phreakerstwo jest złe". Robi to, chyba dlatego, by uspokoić swoje sumienie po ataku na centralę telefoniczną. A był to niecodzienny atak. Gdy w radiu usłyszał, że z okazji jubileuszu stacji 102 dzwoniący do nich otrzyma nowiutkie Porche, Kevin zareagował momentalnie. Włamał się do centrali i tak pokierował jej pracą, żeby to jego telefon był 102. Jednak z pośpiechu nie zatarł śladów za sobą. Były one bardzo wyraźne i prowadziły prosto do niego. Zamiast Porche dostał odsiadkę.

Goście z Izraela nie są gorsi! Niejaki Analyzer jest hakerem w pełnym tego słowa znaczeniu. Poza małymi wybrykami jak zhakowanie Senatu USA (za co interesuje się nim CIA), chłopak uwielbia niszczyć serwery terrorystów, których szczerze nienawidzi. Sam prezydent Izraela powiedział o nim, że jest "niebezpieczny", ale zarazem "piekielnie dobry".

Największym wrogiem Kevina Mitnicka jest najprawdopodobniej Tsutomu Shimomura. To kolejny nawrócony haker. Pracuje dla NSA (National Security Agention) jako specjalista od zabezpieczania systemów informatycznych w Centrum Superkomputerowym w Dallas. Gdy zainteresował się Mitnickiem, ten "po prostu" włamał się do jego komputera i wykradł część danych m.in. dowody hakerskiej działalności Shimomury oraz oprogramowanie opracowane dla NSA. Zagrożony ekshaker musiał odnaleźć Mitnicka, by odzyskać dane i nie trafić do więzienia. Dzięki pomocy firmy telekomunikacyjnej, zlokalizował poszukiwanego i zakończył ostatni okres pobytu Kevina na wolności.

Od redakcji: dość często hakerzy zostają - po zakończeniu swej "kariery" - konsultantami ds. bezpieczeństwa sieci w rozmaitych firmach i łapią (lub chociaż utrudniają pracę) innych, aktywnych hakerów.

Przedstawione osoby znane są od dłuższego czasu. Jednak ostatnio hakerzy "pracują" równie ciężko. Duet hakerów, Shamir i Biryukovow, złamał szyfr A5/1 służący do kodowania rozmów w standardzie GSM. Dzięki specjalnemu sprzętowi mogą podsłuchać dowolną rozmowę, prowadzoną przez komórkę GSM. Operatorzy jednak twierdzą, że



szyfr został złamany, lecz oni już go nie używają.

Nie zawsze hakerskie praktyki kończą się "tylko" w więzieniu. Hao Jingwen został skazany przez Chiński Ludowy Sąd Apelacyjny na karę śmierci, a jego brat na śmierć w zawieszeniu za włam do banku centralnego i zagarnięcie 87 tys. USD. Jak widać, Chińczycy nie żartują - ciekawe, czy u nich istnieje piractwo?

Od redakcji: w latach 80. głośna była sprawa zachodnioniemieckiej grupy hakerskiej Moskwa-TV. Panowie włamywali się do "top secret" baz danych (także wojskowych) i sprzedawali informacje... KGB. (Tak, tak). Kilku trafiło do więzienia z wyrokami za szpiegostwo, a nadpalone zwłoki innego hakera znaleziono po kilku miesiącach w lesie. Nikt nie wie do końca czy załatwili go ci z KGB, czy kontrwywiadu.
W każdym razie - jak widać - haking może być śmiertelnie niebezpiecznym "hobby"...

Ostatnio hakowane strony są dobrze znane sporej ilości internautów. A oto one.
- Biblioteka Kongresu - thomas.loc.gov
- Uniwersytet Limerick - www.ul.ie
- Rząd Kolumbijski - www.ifi.gov.co
- CCPM, Meksyk (dop. - odpowiednik naszej kochanej TPSA) - www.ccpm.com.mx
- id Software - www.idgames.com
- www.imagine.com
- Indian Site - www.zee.net.in
- Yahoo! – www.yahoo.com

Poza nimi jest jeszcze wiele innych. Wynika z tego, że najczęściej hakowane są serwery rządowe (Senat USA, CIA, Kongres, NASA, USAF, US ARMY, etc.). Rzadziej natomiast prywatne. Wygląda na to, że dla "prawdziwych hakerów", robiących to tylko dla sportu, liczy się wyzwanie. "Wyzwanie" = atak na dobrze chroniony serwer. A rząd ma dużo kasy, więc zabezpieczeń nie brakuje. Pewnie też czytaliście w gazetach (gdzieś na początku lutego) o zmasowanym ataku hakerskim na serwery wielkich firm w USA. Znane są też cyberwojny, wypowiedziane przez hakerów Chinom (w odewecie za kary śmierci dla hakerów) i starcia pomiędzy hakerami jugosławiańskimi i "zrzeszonymi" w NATO (tj. w państwach należących do NATO).

Tyle o hakerach. Osoba parająca się tym procederem, przynajmniej "prawdziwy", przestrzega ogólnych zasad przyjętych w tym środowisku. Nie kradnie danych ani ich nie zmienia. Nie nagina zbytnio przepisów. Wiem, że to wygląda jak bajka, ale tak jest naprawdę. Reszta "hakerów", którzy włamują się do komputerów, by ukraść dane (hp. betę gierki) lub używają numerów cudzych lub nieistniejących kart kredytowych to CRACKERZY. Jest ich o wiele więcej niż hakerów z jednego powodu - oni mogą zyskać na swych umiejętnościach coś więcej niż tylko satysfakcję. I jeszcze jedno: prawdziwy haker siedzi cicho. W jego własnym interesie jest, by o nim i jego działalności wiedziało jak najmniej osób. Jeśli więc spotkasz gdzieś na sieci itd. kogoś, kto chwali się, iż jest hakerem, że potrafi się włamać na cudze kompy itd., to na pewno nie mówisz z hakerem. To "chaker" - czyli inaczej lamer. Być może potrafi obsłużyć netbusa czy innego Prosiaka, które wciska naiwniakom na sieci - ale ja dziękuję za taki "chaking". Śmiechu warte. Prawdziwy haker nie gada o tym co robi - prawdziwy haker robi swoje.

Pozostaje jeszcze jedna grupa, której nie omówiłem. To phreakerzy. "Zajmują się" nielegalnym użytkowaniem linii telefonicznych. Proceder ten ma miejsce zwłaszcza w USA, choć jest i u nas. Tam mają dziwnie działające automaty telefoniczne. Gdy wrzucisz kasę, do centrali idzie sygnał, że pobrano opłatę. Wystarczy nagrać ten dźwięk na dyktafon lub Rio i zamiast wrzucić żeton, odgrywamy ten dźwięk. Dzwonimy za darmo!

A oto jak wyglądają zhackowane strony www.

Od redakcji: ta metoda phreakingu jest już mocno przestarzała... i bynajmniej nie jedna. Ilość metod na "wykołowanie" firm telekomunikacyjnych jest naprawdę ogromna.

Zwykle haker zajmuje się po trochu phreakowaniem, gdyż obie dziedziny mają ze sobą coś wspólnego - działają dzięki telekomunie i próbują ją oszukać.

Normalnym tokiem rzeczy jest stopniowe odejście danej organizacji (nawet nieformalnej) od undergroundu i stopniowe jej legalizowanie. Doczekało się tego i hakerstwo. W USA ukazuje się oficjalny kwartalnik "2600". Podobnie jak w scenie, tu też organizowane są zloty. W Europie najbardziej znany jest HIP (Hacking In Progress). Ostatnio zorganizowano podobny (choć mniejszy) zlot w Toruniu. Oznacza to, że w Polsce hakerstwo także się "legalizuje".

O dziwo hakerstwo ma swoje dobre oblicze! Postaram się porównać racje obydwu stron - hakerów oraz administratorów sieci. Najpierw "good news". Paradoksalnie gdyby nie hakerzy, to tysiące specjalistów od zabezpieczeń komputerowych nie miałoby pracy. No bo po co mam wydawać mnóstwo pieniędzy, by chronić komputer lub sieć, jeśli nikt mi się nie włamie? Jest to jednak argument przedstawiający sytuację podobną do policji i przestępców - gdyby nie łamanie przepisów, to policja nie miałaby co robić.

Od redakcji: jednak z punktu widzenia przeciętnego człowieka lepiej by było gdyby nie było ani przestępców, ani policji :).

Kolejne "za" to jednoczenie ludzi. Mówcie co chcecie, ale takie zloty, jak HIP (było kilka tysięcy ludzi) na pewno przynoszą nowe znajomości.

Od redakcji: To z kolei może cieszyć hakerów, ale nie ich potencjalne ofiary.

Kolejna rzecz to tzw. "legalne hakerstwo". Wyobraźcie sobie firmę, której działalność jest związana z Internetem. Potrzebuje więc bezpiecznego serwera. A kto inny jak nie haker może ocenić zabezpieczenia danego komputera? Dana firma wynajmuje więc po kryjomu hakera, który robi raport z włamu do serwera. Pozwala to na jego lepsze zabezpieczenie.

Od redakcji: Nieco wątpliwy argument, prawdę powiedziawszy, bo gdyby nie było hakerów, to nie trzeba by dbać o "bezpieczny" serwer itd.

Na obronę hakerów można powiedzieć, że według statystyk ofiarą "hakerów" padło około 2% osób kupujących przez Internet. Jest to mniej niż liczba ofiar płacących kartami w tradycyjnych sklepach.

Od redakcji: I tu też nie jesteśmy zgodni. To, że np. mniej ludzi jest okradanych niż pobitych (lub odwrotnie) nie rozgrzesza sprawców tych "mniejszościowych" przestępstw. Szczególnie zaś, gdy dany osobnik ma "szczęście" znaleźć się w tych 2%.
Czas na jego złe strony. Primo - często

Stanowisko redakcji

Redakcja CDA uważa, iż KAŻDA forma hakingu jest szkodliwa. Nawet włamywanie "dla sportu" może spowodować groźne skutki - np. wskutek nieświadomego działania można sparaliżować lub (co gorsza) wywołać skutki uboczne w działaniu zaatakowanego systemu. Natomiast wszelkie działania mające za cel zdobycie dostępu do cudzych informacji, danych itd. są już zwyczajnie sprzeczne z prawem i podlegają sankcjom karnym. Dlatego prosimy, abyście nie prosili nas o kursy hakerstwa, programy, czy namiary na strony i punkty kontaktowe hakerów. Nic z tych rzeczy. Informujemy o istnieniu hakerów i hakerstwa - ale nie liczcie, że zrobimy cokolwiek, by pomóc Wam dołączyć do ich grona. Kto chce - jego wola. Niech sam szuka drogi. I nie proście nas potem o wysyłanie paczek do kicia :).

alienuje daną osobę/grupę od społeczeństwa. Po prostu tacy maniacy nie mają z innymi tematów do rozmów.

Od redakcji: Nooo... to samo można powiedzieć o każdym hobbyście, który nie widzi świata poza swoim "konikiem".

Po drugie, jeśli robiąc atak, wpadniesz, to będziesz sądzony i pójdziesz do paki. Dodatkowo dostaniesz kilka lat zakazu użytkowania komputera (SERIO!).
Hakerstwo naraża na straty firmy oraz osoby prywatne używające Internetu. To prawda, jednak tak jak mówiłem - prawdziwy haker nie niszczy/ kradnie danych, a ten proceder uprawia "dla sportu".

Od redakcji: niestety "prawdziwych" hakerów nie ma za dużo. nawet ich działalność zniechęca ludzi do np. korzystania z internetowych sklepów (na zasadzie "eee, skoro się włamują, to widać nie jest to bezpieczne... lepiej sobie odpuszczę"), czym wywołują wymierne straty właścicieli takich interesów.

Jest nielegalne. Tak to też prawda. Na obronę mogę przytoczyć porównanie. Chrześcijaństwo też było kiedyś nielegalne. Wiem, że to zupełnie inne sfery życia, ale proszę przyjrzeć się jak z biegiem czasu poglądy się zmieniają.

Od redakcji: a czy włamywanie się kiedykolwiek było legalne?

Co do phreakerstwa i crackerstwa nie będę robił żadnych porównań, gdyż są to ewidentne przestępstwa i nie da się ich w jakikolwiek sposób usprawiedliwiać, czego nie mam zamiaru robić.

Na koniec chciałbym podać Wam kilka oficjalnych adresów, z których korzystałem, przygotowując się do napisania tego textu - jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś nowego o hakerach i znacie language, to wstukajcie te adresy w swoich przeglądarkach.

Kwartalnik "2600"
www.2600.com
"Cyber Crime"
www.cybercrime.com
Materiały z Yahoo!
dir.yahoo.com/computers_and_internet/security_and_encryption/hacking/

□

Zabezpieczenia przed hakerami

Ostatnio wielu czytelników CDA skarży się na działania pseudohakerów. (Dlaczego pseudo? Wydaje mi się, że osoby używające takich programów, jak NetBus itp. nie powinny nazywać siebie hakerami). W moim skromnym artykule postaram się przedstawić kilka ze sposobów ochrony przed nimi.

Dysiek

Jednym z popularnych trojanów, jakim się tacy panowie posługują, jest NetBus. Równie popularne, co niebezpieczne są również: SubSeven, Prosiak, WinNuke. Oczywiście, poza nimi istnieje jeszcze wiele podobnych programików. No, ale nie o tym miałem tutaj mówić. Tak więc, najlepszą, bo 100% formą obrony, jest nie łączenie się z siecią :). Jednak, jeśli czujemy taką potrzebę, to warto zaopatrzyć się w prosty programik, jak choćby PortListener. Jego rola polega na tym, że monitoruje wybrany przez nas port i w razie jakiejkolwiek próby ataku, powiadamia nas o tym. Warto ustawić go na port 12345, bo właśnie na takim działa NetBus. Inne godne uwagi porty to 1234, 44444, 139, 20034. Gdy ktoś już nam się włamie, PortListener odegra dźwięk, który mu wcześniej musimy ustawić. Ponadto zapisze on numer IP włamywacza, oraz dokładną datę i godzinę zalogowania się go do naszego systemu. Co nam to daje? A to, że możemy w odpowiednim momencie się rozłączyć z siecią, by nieproszony gość nie mógł dalej działać. Można wprawdzie spisać dane z PortListnera i iść do TP SA, by wyczaić sprawcę włamania, co jednak gorąco _ODRADZAM_! Zapytacie pewnie dlaczego? A więc, jeśli chcecie się użerać z gromadą urzędasów, to możecie iść, ale trochę sobie poczekacie. By TEPSA wydała biling potrzeba ok. 3 miesięcy, ponadto na ogół "szarym" ludziom nie podaje się takich informacji. Trzeba mieć niezły powód, by TEPSA wydała biling. Czyli nic nie zyskamy na wyprawie do niej. Po prostu, gdy widzimy, że ktoś nam się włamał, rozłączmy się.

Jeśli padłeś/aś ofiarą "hakera", który używał NetBusa, to z pewnością wiesz, że istnieje również taki program, jak NetBuster. Jeśli go sobie zainstalujemy i skonfigurujemy, to gdy ktoś będzie się chciał nam włamać, NetBus zapisze jego IP oraz datę i godzinę zalogowania. Ponadto pozwala on na wykonywanie wszystkich operacji pod NetBusa, a tak naprawdę nie robi nic, poza spisywaniem danych włamywacza. Czyli, gdy ktoś użyje NetBusa, a my wcześniej mieliśmy zainstalowanego NetBustera, to nasz "haker" będzie myślał, że nam się włamał i może robić co chce, a tak na prawdę nie może _nic_. Co to nam daje, poza kupą śmiechu? To samo, co w przypadku PortListnera, czyli znów znamy moment, kiedy powinniśmy się rozłączyć. Lub możemy jeszcze trochę powisieć na kablu i śmiać się do rozpuku z naszego "hakera".

Zapewne część z Was korzysta również z ICQ. Mnie to nie przypadło do gustu, wolę raczej IRC. Swoją drogą, to i tak rzadko na nim bywam. Ale przejdźmy do rzeczy. Programem ICQ Watch możemy badać, czy ktoś nie skanuje czasem naszego portu, odpowiedzialnego za ICQ. Żeby zmniejszyć ryzyko ataku, program otwiera kilka portów. Jeśli nasz włamywacz będzie mało uparty, to po zobaczeniu kilku otwartych portów, po prostu zrezygnuje z dalszych działań. Oczywiście wcześniej dostaniemy informację, o tym, że ktoś nas skanuje. Program jest o tyle ciekawy, że po zeskanowaniu wirtualnego portu, nie zamyka go, jak to czyni większość programów. A co to daje, ktoś zapyta. A więc, jeśli ktoś przypatruje się nam za pomocą dobrego skanera (np. 7th Sphere PortScan), to widzi, jakie porty są zamykane! A więc jeśli program ich nie zamyka, to będzie musiał się trochę nagłowić nad tym, który jest prawdziwy. Wprawdzie nie będzie to trudne, bo program operuje na wirtualnych portach od 1024 - do 1215, a ICQ korzysta z portów od 1024 - 10000. Zatem, jeśli ktoś zobaczy otwarty porty np. 1024, 1034, 1044 i powiedzmy 6000, to chyba zajarzy, który port jest tym właściwym. Chciałbym zaznaczyć, że skanowanie dowolnego komputera w Polsce _nie_ jest karalne! W tym wypadku nie mamy żadnego haka na włamywacza.

Żeby móc poczuć się bardziej bezpiecznym, należy również zabezpieczyć port 139. Windows 3.11/95/98/NT ma tę wadę (niejedną zresztą :)), że port 139 jest zawsze otwarty. A do tego, jeśli wyślemy cokolwiek na ten port, komputer automatycznie zawiesza się! Właśnie ten port wykorzystuje WinNuke. Tym razem sprawa jest prosta. Wystarczy dopisać odpowiednią linię w rejestrze i po kłopocie. Edytor rejestru uruchamiamy komendą regedit w polu uruchom. Warto sprawdzić, czy w rejestrze nie gości już jakiś trojan. Jeszcze jednym dość dobrym sposobem, może być sprawdzanie komputera zwykłym antywirusem. Niektóre z nich wykrywają część trojanów.

Kończąc mój artykuł, chciałbym powiedzieć, że powiedziałem tylko o podstawowych metodach obrony przed pseudohakerami. I wcale nie wyczerpałem tematu (bo to temat - rzeka). Chcę jeszcze dodać, że nawet użycie wszystkich tych programów naraz nie daje 100% ochrony. Gdyby dawały chociaż 25%, to i tak byłoby dobrze. Tym optymistycznym zdaniem zakończę moje rozważania na temat zabezpieczeń przed włamywaczami :).

□

Komendy Bota

Postawić BOTa nie jest trudno... Ale co zrobić, gdy nie umiemy komunikować się z naszą machiną?

Karol "Wasyl" Wasilewski

Służą do tego specjalne komendy. Ich spis (a przynajmniej tych najbardziej potrzebnych komend) przedstawiam poniżej. PS. Dla przypomnienia dodam, że w numerze 03/2000 znajduje się poradnik "Jak postawić BOTa". Hmmm.... zacznijmy najpierw od komend dla właściciela BOTa (+n). Jeżeli uaktualniłeś plik konfiguracyjny BOTa, to powinieneś go odświeżyć (BOTa, a nie plik konfiguracyjny ;)). A więc po zalogowaniu się na BOTa wpisujesz:

.rehash
W tym momencie nastąpi przeładowanie pliku konfiguracyjnego. Ups coś nie tak? BOT nie może połączyć się z serverem? Użyj komendy:
.jump <adres servera>

Np. **.jump warszawa.irc.pl**
Spox, BOT zalogował się oraz wszedł na kanał... Jeżeli coś nie wypali, to możemy spróbować swoich sił i zrestartować BOTa. Służy do tego komenda:
.restart
"Odświeżony BOT po kilku sek. wyląduje na kanale".

A teraz czas na komendy userlisty...

Jeżeli poznałeś jakiegoś kolegę (na IRCu oczywiście) i możesz mu zaufać, to złóż mu propozycję wspólnego prowadzenia kanału. Jeżeli koleś się zgodzi, dopisz go do Bota komendą:
.adduser <użytkownik>

Jednak stosujemy to, gdy użytkownik jest na kanale i BOT może sprawdzić, z jakiego łączy się hosta. Gdy to zrobimy, powiadomi on dopisanego kolegę o tym, że został wpisany na jego userlistę, i poprosi o podanie hasła dla użytkownika. Wtedy ten musi wpisać:
/msg <nick_bota> pass <wybrane_hasło>

BOT powinien potwierdzić zmianę hasła, wyświetlając komunikat **"password set to ****"** (gdzie **** - oznacza podane hasło).

Jeżeli chcemy dodać hosta użytkownika, to wklepujemy:
.+host <użytkownik> <użytkownik>!<ident>@domena.użytkownika

A gdy nasz "współlokator" nabroi, możemy go usunąć z listy BOTa komendą:
.-user <użytkownik>

Jednak gdy chcemy usunąć użytkownika i wszystkie jego hosty, to wpisujemy:
.deluser <użytkownik>

Natomiast komendą:
.+user <użytkownik>

dodajemy TYLKO NICK użytkownika, a komendą :
.-user <użytkownik>
zdejmujemy użytkownika z userlisty ;)

Oki dopisywanie usera mamy już z głowy... Jeszcze trzeba mu nadać specjalne flagi! A oto ich wykaz:
+p - dostęp użytkownika do Partyline
+f - osoba nie jest kopana za narażenie się czyjemuś BOTowi
+x - dostęp do plików
+t - dostęp do botnetu
+a - przy wejściu na kanał użytkownik automatycznie dostaje opa
+o - użytkownik dostaje opa
+v - użytkownik dostaje voice' a przy wejściu na kanał
+d - jak użytkownik dostanie opa, to BOT mu go natychmiast zabiera
+k - użytkownik jest na dzień dobry kopany z kanału
+m - użytkownik ma prawo do rządzenia kanałem, dodawania i odejmowania flag innym użytkownikom z wyjątkiem +n
+n - standardowo tę funkcję ma tylko właściciel BOTa, daje ona dostęp do WSZYSTKICH jego możliwości. NIE DAWAJ TEJ FLAGI INNYM, BO MOŻESZ STRACIĆ KANAŁ!

Oki to chyba tyle... Teraz czas na coś niemiłego. Jeżeli ktoś nabroił na kanale, możesz go na moment wykopać, dając mu upomnienie. Służy do tego polecenie:
.kick <nick> #kanał <jakiś_text>

Ale jeżeli jakiś lamerek będzie utrudniał życie na kanale, to daj mu bana, wpisując:
.+ban <nick>!<ident>@host.danego.lamera

Można też dać naraz kick i ban komendą:
.kickban <nick> #kanał

Jeżeli chcesz panować nie tylko na jednym kanale, to możesz dodać BOTa na inny, wpisując komendę:
.+chan #kanał

Ale co to za kanał bez topica :). Ustaw jakiś fajowy topic komendą:
.topic <jakiś_topic>

A może damy komuś opa?
.op <nick>

A gdy już odechce Ci się podbojów kanału, to zdejmij BOTa komendą:
.-chan #kanał na którym siedzi BOT

Teraz coś z komend setowych.
Jeżeli chcesz się uchronić przed przypadkową stratą kanału, powinieneś się zabezpieczyć, wpisując komendę:
.chanset #nazwa_kanału +bitch

Wtedy BOT będzie deopował osoby nie dopisane do jego userlisty.
A może chcesz zaszaleć i dać voice wszystkim użytkownikom na kanale? Wpisz:
.chanset #nazwa_kanału +autovoice

Jeżeli nie chcesz, żeby BOT kopał osoby, które mają opa na kanale, to wpisz:
.chanset #nazwa_kanału +dontkickops

W przypadku, gdy bot jest sam na kanale i nie ma opa, to wpisz:
.chanset #nazwa_kanału +cycle
BOT wyjdzie i wejdzie na kanał, przy okazji dostając opa ;)

I jeszcze jedna komenda obronna, czyli mszczenie się BOTa na osobie, która go zdeopowała lub zbanowała:
.chanset #nazwa_kanału +revenge

A teraz coś makabrycznego, czyli wyłączenie BOTa. To chyba najsmutniejsza komenda ;(:
.die
Papapapapa ;(((((((((((((Bota już nie ma na IRC.

I tym sposobem doszliśmy do finału naszej lektury... Większość komend możesz także zobaczyć, wpisując **.help**. Aha, pamiętajcie o kropce (.) przed jakąś komendą!!

□

Ha... ha... - hacker! :)

Dziś nieco nietypowe wydanie tego kącika - jest bowiem zdominowane przez dłuuugą, ale (IMHO) zabawną historyjkę o pewnym hackerze, którą znalazłem gdzieś w sieci. Jeśli czytając ją ani razu się nie roześmiejesz, to albo jesteś ponurakiem, albo w ogóle nie znasz się na kompach i nie masz szansy zostać hackerem :). Zatem miłej lektury...

Hacker - story

Oto historia hackera, który raz w życiu miał w ręce klawiaturę... Jest to epicka opowieść o najbardziej chyba spektakularnej grupie hackerskiej w historii Netu oraz najgenialniejszym hackerze wśród seniorów.

Pan Jan S., bo o nim mowa, zaczął się co prawda interesować komputerami dopiero w wieku 68 lat, lecz efekty jego zainteresowań przerosły jego najśmielsze oczekiwania. Ale zacznijmy od początku.

- Pamiętam jak dziś. To było w 1987 roku... byłem właśnie wtedy na poczcie po swoją emeryturę (u pani Halinki z 3 okienka), kiedy po raz pierwszy zobaczyłem komputer. Stał na biurku, przykryty pokrowcem - wspomina pan Jan. Wtedy jeszcze nic nie wskazywało na to, że komputery staną się życiowym hobby pana Jana.

- W roku 1989 w bibliotece wojewódzkiej, gdzie często zaglądałem też były już komputery... pamiętam, że po raz pierwszy (i ostatni) usiadłem wtedy przed klawiaturą. Kompletnie nie wiedziałem, co mam zrobić, więc najpierw przeczytałem cztery razy to co było napisane na monitorze. Potem jakoś już poszło... Tego samego dnia wypożyczyłem książkę o rosyjskich maszynach cyfrowych, z której dowiedziałem się co to jest bit i bajt oraz kto to jest Lenin.

Od tej pory zaczął się intensywny okres w życiu pana S. Całe dnie spędzał w czytelni, pochłaniając książki o komputerach, systemach operacyjnych, sieciach komputerowych, ale nie tylko. W kręgu zainteresowań pana Jana znalazła się również telefonia i budowa modemów, co zresztą zaowocowało w późniejszym czasie rewolucyjnymi metodami stosowanymi przez grupę "Sendbajt".

Ale nie uprzedzajmy faktów. Na początku 1989 roku poznał pan S. niejakiego Mieczysława R., również emeryta, który większość życia spędził na instalowaniu sieci telefonicznych oraz pracy na Strowgerze. Mietek (jak o nim mawiał pan Jan) był wtedy zgorzkniałym 64-letnim emerytem, dysponował jednak dużą wiedzą praktyczną i dlatego właśnie pan Jan postanowił zawrzeć z nim spółkę w celu wyciągnięcia od niego możliwie dużo wiedzy (być może już wtedy istniały w głowie Jana S. zarysy szatańskiego planu, który później przyniósł sławę jemu oraz grupie "Sendbajt").

Kolejny rok pan Jan spędził razem z Mietkiem na dalszym intensywnym szkoleniu w bibliotekach i nie tylko. Prenumerata "Bajtka" otworzyła mu oczy na wiele zagadnień o komputerach, o których dotąd nie wiedział nic. Nieodzownym elementem życia stały się nocne rozmowy z Mietkiem przy kubku kakao, w czasie których prowadzili ożywione dyskusje, a to o plikach, a to o systemach Dos, Unix, a to o protokołach sieciowych lub modemowych. Czasami w domu pana Jana pojawiała się także pani Bożenka - żona pana Mietka. Przygotowywała im kakao i przysłuchiwała się o czym rozmawiają. Czasem też zadawała pytania, które jednak nie zawsze miały sens.

Gdzieś tak w sierpniu 1990 pan Jan stworzył swój pierwszy program - był to generator liczb losowych totolotka, napisany w basicu Commodore 64. Niestety program istniał tylko na kartce z notesu, a to z tego prostego powodu, iż pana Jana nie było stać nawet na najtańszy komputer 8-bitowy. Później przyszła nauka asemblera. Okazało się, że pan S. ma do tego nadzwyczajny talent. Już po miesiącu nauczył się wszystkich rozkazów procesora 8086. Po kolejnych 3 miesiącach żmudnej nauki miał opanowane wszystkie przerwania i był w stanie pisać i debuggować programy w asemblerze i to jedynie za pomocą kilku kartek papieru kancelaryjnego i ołówka z gumką.

Kiedy pan Jan dowiedział się już dostatecznie dużo o komputerach i systemach operacyjnych, przyszła pora na gruntowne studiowanie sieci, zwłaszcza rozległych. W ciągu pół roku intensywnego wkuwania, połączonego z ćwiczeniami praktycznymi, pan Jan zdobył tak wiele informacji, że mógł np. zakodować dowolny tekst na ciąg znaków ASCII, po czym zamienić to na ciąg zer i jedynek oraz podzielić na pakiety, wyposażone w sumę kontrolną, bity stopu parzystości i takie tam. Po wielu treningach okazało się, że potrafi on z pamięci podać 1 KB pliku binarnego (ewentualnie zaszyfrować go np. metodą xor w czasie rzeczywistym). Pan Mietek także nie próżnował - na polecenie pana Jana zbudował specjalny aparat telefoniczny z dwoma mikrofonami oraz z trzema słuchawkami. Mówi pan Jan:

- Tak pod koniec roku 1991 miałem już dużo wiadomości i wiedziałem dokładnie czego chcę. Chciałem dostępu do niezliczonych zasobów wiedzy, zgromadzonej na wszystkich komputerach świata. - Mówiąc to, pan Jan wzrusza się bardzo i widać, że silnie to przeżywa.

- Przełomem był styczeń 1992. Czytałem właśnie o najnowszych metodach modulacji sygnału w paśmie telefonicznym, kiedy wpadł Mietek z nowym "Bajtkiem". Była tam opublikowana lista wszystkich BBS-ów w Polsce. Postanowiliśmy sprawdzić te numery. Ponieważ ja nie mam telefonu, ubrałem się ciepło i poszliśmy nieopodal do automatu. Wg "Bajtka" aparat centralnie od frontu. Spojrzałem na niego ze zdziwieniem, ale nie było czasu na wyjaśnienia, gdyż w tym momencie nastąpiło połączenie, a ja w słuchawce usłyszałem dzikie piski o dużym natężeniu, wpadające wprost do mego ucha. W pierwszym odruchu wypuściłem słuchawkę z ręki, ale zaraz się opamiętałem i Mietek podał mi słuchawkę znowu.

- Tym razem byłem już przygotowany i starałem się rozróżnić poszczególne dźwięki. W młodości byłem między innymi muzykiem jazzowym, więc od razu wyłapałem częstotliwość nośną na 1200 Hz. Słychać było regularne sekwencje pisków. Powtórzyło się to w sumie sześć razy i modem po drugiej stronie się wyłączył. Czasu nie było dużo, ale już po tym pierwszym połączeniu zorientowałem się, że mam do czynienia z jakimś modemem 2400, a także rozpoznałem rodzaj modulacji. Za chwilę wykręciliśmy ten sam numer raz jeszcze i tym razem spróbowałem nawiązać łączność. Gwizdanie do mikrofonu niewiele pomogło, więc wpadłem na pomysł, żeby Mietek wymawiał "aaaaaaaa" na częstotliwości ok. 2400 Hz, a ja w tym czasie wydawałem odpowiednie piski w celu przeprowadzenia handshake'u oraz uzyskania połączenia z komputerem odległym z prędkością przynajmniej 300 bps. Próbowaliśmy jakieś 4 razy, zanim się to udało. Jednak po odebraniu wiadomości wstępnych oraz zalogowaniu się do BBSa, jako anonymous, połączenie zostało przerwane, ponieważ Mietek zaniósł się nagle straszliwym kaszlem. Mnie zresztą też rozbolało gardło od wydawania pisków, oraz ręka od notowania zer tegii, zwłaszcza, że wokoło zebrał się tłumek młodych osób przyglądających się nam dość dziwnie. No cóż, to moje pierwsze połączenie z modemem było może niezbyt udane, ale za to wiele się nauczyłem.

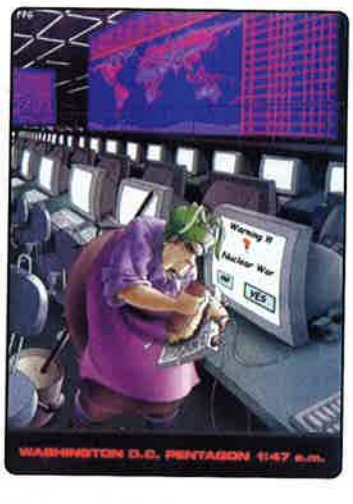
Co robił pan Jan S. w następnych dniach? Otóż zdał on sobie sprawę, że w pojedynkę z Mietkiem wiele nie zdziałają. Potrzebowali pomocy fachowców. Na pierwszy ogień poszła pani Bożenka, która jako regularna bywalczyni coniedzielnej mszy dysponowała odpowiednim głosem, z którym pan S. wiązał duże nadzieje.

- Pani Bożenko, pani będzie pełniła w naszej grupie funkcję generatora fali nośnej.
- Łoo Jezu! A co to jest? W imię Ojca...
- Spokojnie pani Bożenko, to nic trudnego, niech no pani powie "aaa".

- Aa...
- Ale tak długo "aaaaaa" i tutaj, do mikrofonu proszę.
- Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
- Dobrze. No widzi pani? Trudne? Nietrudne. Panie Mietku odczytał pan częstotliwość na oscyloskopie?
- Niewiarygodne! Dokładnie 2400 Hz, panie Janie!
- Fantastycznie! Jest pani najstarszym generatorem fali nośnych telefonicznych na świecie.
- No wie pan?!
- Żartowałem, he he.
- Panie Janie, a jak będzie się nazywała nasza grupa?
- Już to przemyślałem: proponuję "Sendbajt".

W kolejnych dniach pan Jan pokazywał pani Bożence, jak ma się zachowywać generator fali nośnej, zwłaszcza w przypadku renegocjacji połączenia oraz zakłóceń na linii. Pan Mietek przechodził intensywny kurs HTMLa (oczywiście w wersji zerojedynkowej). Po tygodniu do grupy "Sendbajt" dołączyła jeszcze pani Wanda - dobra znajoma pani Bożenki, która wg niej śpiewała najgłośniej i najpiękniej w całym kościele.

- Bardzo dobrze! - ucieszył się pan Jan - pani będzie naszym nadajnikiem oraz modulatorem!
- Ale nic nie wiem! Nie umiem! - płakała pani Wanda.
- Jak to "nic"? Niech pani powie "pi pi pi pioooupipaupioiopppipipiapappe pi pi".
- Pi pi pi pioooupipaupi... jak było dalej?
- ...oiopppipipiapappe pi pi... jeszcze raz!
- Pi pi pi pioooupipaupioiopppipipiappe pi pi ...dobrze ?
- Opuściła pani jedno pa, ale korekcja błędów modemu odbiorczego powinna sobie z tym poradzić. Poza tym doskonale. Panie Mietku!
- Słucham.



- Proszę przebudować nasz aparat tak, aby drugi mikrofon był połączony szeregowo z pierwszym poprzez układ, który pan zaprojektuje tak, aby sygnał z drugiego mikrofonu modulował sygnał pierwszego fazowo, amplitudowo lub częstotliwościowo w zależności od położenia przełącznika p3... Druga słuchawka ma mieć dodatkowy filtr środkowoprzepustowy na 1200 Hz ...Zresztą tu ma pan wstępny projekt.
- Jasna sprawa, tylko co z tymi krokodylkami, zostają jak są?
- Tak, i niech pan skołuje jakieś 50 metrów czarnego kabla telefonicznego.
- To się da zrobić.

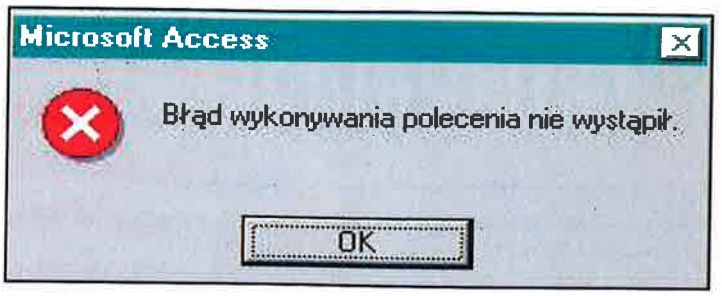
Następny tydzień upłynął na przygotowaniach. Pan Jan zarywał noce, symulując na kartce małą sieć ethernet na sześć komputerów. Bawił się kopiując pliki między stanowiskami lub uruchamiając programy na serwerze. Zabawa ta kosztowała go co prawda dwie ryzy papieru do kserokopiarek, ale jego wiedza o działaniu sieci wzrosła niepomiernie.

- Nasza pierwsza akcja? No cóż, to było w piwnicy naszego bloku. Około godziny 23:00, zaopatrzeni w latarki, hackomat (jak nazwaliśmy nasz przyrząd) oraz koszyk na ziemniaki i torbę na kompoty, zeszliśmy do piwnicy. Mietek od razu odszukał skrzynkę z napisem TP i wyjął z torby pęk kluczy. Po chwili nasz hackomat był na linii i mieliśmy dialtone. Wg planu najpierw wykręciłem numer do naszego znajomego BBSu. Panie zajęły miejsca przy mikrofonach, Mietek przyłożył swoją słuchawkę do ucha, ja swoją i przygotowałem papier i kredki (ołówki mi się już wtedy skończyły). Pierwsza próba zalogowania się nie powiodła, ponieważ pani Wanda z wrażenia krzyknęła do mikrofonu i zdalny modem nas rozłączył. Jednak za drugim razem udało się doprowadzić do połączenia, co prawda tylko 120 bps, ale jak na początek to chyba i tak nieźle. Mietek szybko załapał o co chodzi, później już sam odbierał i deszyfrował wiadomości. Dzięki temu ja mogłem się zająć przetwarzaniem danych. Naprawdę byłoby z nami krucho, gdyby nie to, że Mietek pożyczył od swojego syna kalkulator. To był taki prosty kalkulator, ale miał co trzeba, tzn. dodawanie i mnożenie.

- Kiedy już się zalogowałem do systemu, pierwsza rzeczą, jaką zrobiłem, było przejęcie praw menedżera BBSu, wg mojej metody obmyślonej z pół roku wcześniej. Nie spodziewałem się, że pójdzie aż tak łatwo. Niestety po 15 minutach połączenia pani Bożenka nie wytrzymała i powiedziała, że nie może dłużej krzyczeć "aaaa", że ona też chce być procesorem i inne takie bzdury. Przez nią zerwaliśmy takie świetnie zapowiadające się haczenie. Ale nic to. Zdążyłem i tak skasować większość plików systemowych. Kiedy Mietek doprowadził swoją żonę do porządku i mogliśmy już kontynuować, postanowiliśmy spróbować czegoś innego. Połączyliśmy się z serwerem dosyć dużej firmy L*** z naszego miasta. Okazało się, że mają aktywne konto guest. Nic prostszego. Po wejściu do systemu w ciągu 5 minut zdobyłem uprawnienia roota i ku mojej nieopisanej radości okazało się, że serwer ma łącze z Internetem. Niedowierzając, sprawdziłem całą kartkę obliczeń czy się nie pomyliłem czasem przy dodawaniu liczb ujemnych w systemie ósemkowym, bo z tym miałem zawsze trochę kłopotu. No ale wszystko się potwierdziło. Zakryłem mikrofon ręką i krzyknąłem do Mietka: "Udało się! Jesteśmy w Internecie!". Niestety nasze panie wytwarzały taki zgiełk, że prawdopodobnie mnie i tak nie usłyszały.

- Ale ja już byłem tam, gdzie chciałem być zawsze. Pierwsze, co zrobiłem to połączyłem się z serwerem, firmy Seagate Technologies (znałem dobrze ich system operacyjny z jednej książki) i włamałem się na stronę WWW. Nie tracąc czasu przekazałem pałeczkę naszemu specowi od HTMLa, czyli panu Mietkowi, sam zaś zająłem jego miejsce. Tak, jak się umówiliśmy wcześniej, Mietek dokonał zmian bezpośrednio w kodzie HTML, przy pomocy edytora dysku na serwerze. Teraz trudne zadanie czekało panią Wandę. Musiała nadawać przez 20 minut tekst naszego manifestu...

Kolejne miesiące płynęły grupie "Sendbajt" szybko. Po pierwszych sukcesach na stronach WWW próbowali włamywania na amerykańskie serwery wojskowe i rządowe, co było od zawsze skrytym marzeniem Jana S. Niestety, pomimo poprawienia (na skutek zaprawy członków "Sendbajt") parametrów transmisji, (dochodziła ona do 1200 bps), nie dało się w dalszym ciągu ściągać większych plików binarnych. Rekordem grupy był download kodu źródłowego do Internet Explorera v 2.0 (po włamaniu na serwer firmy Microsoft). Poprawiło to nawigacje w sieci WWW, gdyż pan Mietek nauczył się tego kodu na pamięć i robił po prostu za przeglądarkę (jak było trzeba, to szkicował na kartce jpgi i gify, żeby każdy mógł podziwiać szatę graficzną danej strony). Tymczasem pan Jan zaliczał coraz to nowe miejsca www, haczył i ewentualnie niszczył serwery internetowe jeden za drugim. Jednym słowem grupa rozwijała się i z dnia na dzień stawała się w sieci coraz bardziej popularna. Na wszystkich administratorów padł blady strach. Większość z nich zaczęła do wymiany informacji używać tradycyjnej poczty snail-mail, do tego stopnia byli sterroryzowani przez członków grupy "Sendbajt".



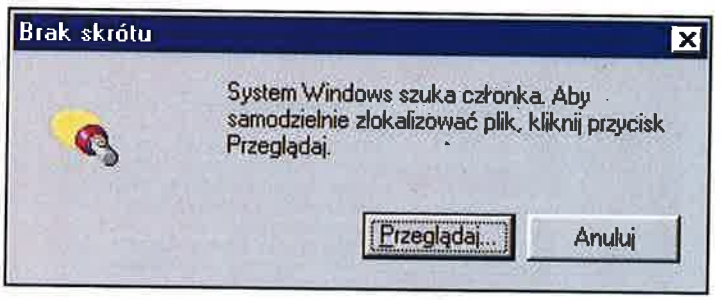
Oczywiście, przez cały ten czas grupa korzystała podczas uprawiania swego procederu z różnych numerów telefonów, początkowo sąsiadów z bloku, ale później pan Mietek wynalazł świetne miejsce koło przedszkola dwie ulice dalej. Chodzili tam więc nocami, wpinali hackomat i siadali w krzakach, z daleka od ludzi.

Pewnie się spodziewacie, że w końcu policja nakryła grupę "Sendbajt" i zirytowani administratorzy ukamieniowali za miastem jej członków, względnie Jan S. wylądował w więzieniu, jak przystało na hackera - legendę? Otóż nie. Działalność grupy trwałaby zapewne po dziś dzień, gdyby pan Jan nie odkrył nowej pasji życiowej - mianowicie wędkarstwa. No niestety, bez pana Jana grupa "Sendbajt" szybko się rozpadła. Spotykają się jednak czasem w piwnicy jak za starych czasów i przesiadują na IRCu lub pan Jan ściąga sobie stronki o wędkarstwie. Poza tym są szczęśliwi. Admini też, że cała sprawa przycichła... Nadal wydaje im się, że ich systemy są dobrze zabezpieczone i mogą spać spokojnie. Niech śpią...

Oscyloskop

Czy masz już dość dzisiejszych czasów?

Jeśli tego nie wiesz, wystarczy sprawdzić, czy występują u Ciebie poniższe symptomy. Masz dość dzisiejszych czasów, gdy:



- Przy uruchamianiu mikrofalówki próbujesz podać hasło.
- Od lat nie ustawiasz pasjansa przy pomocy prawdziwych kart.
- Pytasz kolegów z pracy, siedzących tuż obok przez mail, czy mają ochotę na piwo, a ani wysyłają odpowiedź również pocztą elektroniczną "OK., daj mi 5 minut".
- Masz 15 rożnych numerów telefonu, pod którymi możesz złapać 3 członków swojej rodziny.
- Paplasz na IRCu wiele razy w ciągu dnia z jakimś typem z Ameryki Płd., choć jeszcze nie rozmawiałeś w tym roku z sąsiadem.
- Kupujesz sobie nowy komputer i tydzień później jest on już przestarzały.
- Przyczyną zerwania kontaktów z przyjaciółmi jest fakt, iż nie posiadają adresu mailowego.
- Nie znasz ceny znaczka pocztowego na list.
- Być zorganizowanym, według Ciebie, oznacza - posiadać różnokolorowe karteczki, które można wszędzie przykleić.
- Większość dowcipów, które znasz, przeczytałeś w Internecie.
- Podajesz nazwę firmy, gdy wieczorem w domu odbierasz telefon.
- Gdy chcesz zadzwonić z domu, naciskasz "0", by wyjść "na zewnątrz".
- Od 4 lat siedzisz przy tym samym biurku, ale w tym czasie pracowałeś dla 3 różnych firm.
- Logo firmy jest dostosowywane do jej wizerunku raz w roku.
- Najgorszą rzeczą przy resetowaniu komputera jest utrata tapety.
- Idziesz do pracy, gdy jest ciemno i wracasz, gdy jest ciemno - nawet w lecie.
- Masz zainstalowany program, który odlicza dni do Twojej emerytury/urlopu/wakacji.
- "Urlop" od lat oznacza dla Ciebie jedynie "coś, co kiedyś wykorzystasz".
- Twoi rodzice opisują Ciebie słowami "on pracuje przy komputerze".
- Rozpoznajesz swoje dzieci/dziewczyny, dzięki fotografiom na biurku.
- Czytałeś tę listę ciągle przytakując.
- Zastanawiasz się, komu możesz to przesłać dalej.

Analogie: kobieta a modem

1. Próby połączenia zabierają całą wieczność.
2. Po pomyślnym nawiązaniu połączenia nigdy nie można mieć pewności, kiedy połączenie zostanie zerwane.
3. Nigdy nie ma pewności, czy kolejna próba połączenia skończy się pomyślnie.
4. Liczba parametrów potrzebnych do uruchomienia różnych modeli wprawia z zakłopotanie nawet najbardziej wytrawnych znawców tematu.
5. Każdy model ma niepowtarzalny zestaw reguł i parametrów koniecznych do nawiązania połączenia.
6. Standardy użytkowania zmieniają się bardzo często.
7. Prędkość komunikacji również.
8. Zawsze są bardziej zainteresowane komunikacją z kimś (czymś) takim, jak one same.
9. Kiedy już zaczną ze sobą gadać, trwa to w nieskończoność... a słuchacz nic z tego nie rozumie.
10. Wydanie bezpośredniego polecenia nigdy nie skutkuje.
11. Gdy jest w domu: masz telefon z głowy, a rachunki z TEPSy... o matko...
12. ...nagle zaczynasz mieć problemy z kasą...
13. ...tracisz zainteresowanie przyjaciółmi...
14. ...przestajesz wychodzić z domu.

SCENA KOMPUTEROWA

Aural Planet

Mniej więcej dwa lata temu pisaliśmy na łamach CD-Action o zespole „Aural Planet" i ich debiutanckiej płycie „Lighflow". Członkowie grupy wywodzą się bezpośrednio ze środowiska „demo-sceny", jednak swoje umiejętności muzyczne mieli już możliwość zaprezentować na szerszych wodach. Powstało wiele gier, do których oprawę dźwiękową tworzył jeden bądź drugi z „Auralowców"... W tym ostatnio dość głośny tytuł: „Gorky 17".

Zespół właśnie skończył pracę nad swym drugim krążkiem, stąd też pretekst, by ponownie zajrzeć do chłopaków i podpytać o to i owo.

CDA: Kto tworzy grupę i skąd w ogóle pomysł stworzenia Aural Planet... Przy okazji powiedzcie jeszcze, skąd taka dziwna nazwa?

Aural: Aktualnie skład Aural Planet stanowią cztery osoby. Od początku istnienia grupy: Jacek „Falcon" Dojwa, Konrad „Key G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skorupa ... a od całkiem niedawna Radosław „Raiden" Kochman. Sądzimy, że w takim składzie już pozostaniemy do końca.

Na pomysł założenia Aurala wpadł Scorpik, a było to jakieś trzy lata temu. Każdy z muzyków marzy o wydaniu płyty audio - więc i on tego bardzo chciał. Oprócz muzykowania na scenie, warto by było się też sprawdzić na głębszych wodach, prawda?

Scorpik: Uznałem jednak, że jestem za cienki, by przygotować samemu materiał, a jeśli nawet by mi się to udało, to byłby on na bank nudny i jednostajny. Oświeciło mnie, że jeśli tylko uda się nakłonić Falcona i KeyGa do współpracy, to w trójkę spłodzimy coś naprawdę ciekawego. Chłopakom pomysł się spodobał i w efekcie powstał Aural Planet „Lightflow".

Aural: Nie wiemy na ile opinie, wypowiadane przez ludzi, są prawdziwe...ale jeśli wierzyć tym, co naszą płytę słyszeli, to tylko żyć nie umierać. Płyta się podoba i wciąż dostajemy listy z zapytaniami, kiedy powstanie kolejna. To dobry znak i duża motywacja. Przez ten właśnie fakt zabraliśmy się za drugą płytę.

Aha.. pytałeś skąd ta nazwa. Szukaliśmy czegoś, co oddało by klimat muzyki, jaką tworzymy (a wtedy było to coś między ambientem a trancem i zwykłą muzyką elektroniczną). Im dłużej myśleliśmy, tym bardziej głupkowate nazwy przychodziły do głowy :). Mały przykładzik: Tension, zygote, cryo, float, mindhiker, floatage, eyot, cyborgs never eat hot-dogs, cyborg! never sleep with me!, psylock, cyborgs hot-line, red dots airplane, three dots, three electric toys, three potatoes, cyb-org-ssss, cyb-orgia, cryo-genetic, cyco-hot-lina and cyborg(0-700-11-711) and second cyborg etc. W końcu padło „Aural Planet" (zdaje się, że to Falcona olśniło) no i jest! :)

CDA: Może w ramach przypomnienia opowiedzcie coś więcej o sobie i swoim dotychczasowym dorobku:

Aural: Każdy z nas zajmuje się muzyką od ok. 8 lat, choć żaden nie posiada ukierunkowanego wykształcenia. Na początku była to po prostu zabawa, czynne udzielanie się na „scenie komputerowej", konkursach czy też przeglądach amatorskiej twórczości. Wielokrotnie zdobywaliśmy pierwsze miejsca w konkurencjach muzycznych na «copy-party» w kraju i zagranicą. Z biegiem czasu wdrapaliśmy się na czołowe pozycje w rankingach popularności muzyków komputerowych. W pewnym momencie stwierdziliśmy, że nasze umiejętności mają zastosowanie także w komercyjnych produktach, a przez to otwierają przed nami nowe horyzonty (napełniając przy tym portfel :)). Zaczęliśmy udźwiękawiać gry, programy multimedialne, reklamówki i jingle do radia, a także krótkie bajki. Do

tej pory powstało ponad 30 gier i programów opatrzonych naszą muzyką, w tym m.in. Lew Leon, Future Beat, Eksterminacja, Urban, Pepsi Virtual Reality Game, Za Żelazną Bramą, Clash, Reflux, Książe i Tchórz, Gorky 17.

CDA: No właśnie - Gorky! Czy muzykę do tej gry też tworzyliście razem?

Aural: Nie... to akurat zrobił Scorpik. Generalnie w przypadku muzyki do gier każdy z nas pracuje osobno nad swoim zleceniem. Natomiast łączymy swoje siły w przypadku, gdy chodzi o materiał na płytę bądź składankę muzyczną.

CDA: Aha... No to opowiedzcie coś teraz na temat Waszej nowej płyty. Z czym to się je? To, co słyszę, jest jakieś inne od „Lighflow".

Aural: Nowy krążek nosi tytuł „PART: SECOND". Tym razem przygotowaliśmy materiał, oscylujący w klimatach GOA/PSYTRANCE - 70 min. szybkiej jazdy!!! Dodatkowo przygotowaliśmy jeszcze jeden utwór (ostatni na płycie), nawiązujący atmosferą do materiału z poprzedniej płyty. GOA jest dość popularnym stylem towarzyszącym każdej większej imprezie Techno, a jednocześnie pod względem muzycznym daje „kompozytorowi" większe pole popisu niż inne odłamy techno, takie jak: minimal czy też trance.... za to właśnie ten styl kochamy i próbujemy swoich sił. Każdemu człowiekowi, tworzącemu muzykę, zależy na tym, by zobaczyć jak przy jego utworach bawią się ludzie...dlatego też zarzuciliśmy na jakiś czas Ambient (chill-outy nie są rzeczą popularną w Polsce i muzyka z poprzedniej płyty nie miała szans trafić do większego grona słuchaczy, a tym bardziej nie miała szans na odgrywanie podczas techno-parties). Zabraliśmy się za GOA, gdyż naprawdę chcielibyśmy zobaczyć, jak ludzie się przy tym bawią i w jaki nastrój wprowadza ich ta muzyka podczas imprez techno.

CDA: Zaraz zaraz... To zrezygnowaliście z ambientu na amen?

Aural: Nie, nie!!! Chcieliśmy tylko spróbować czegoś z większym przytupem... Klimatyczne kawałki wciąż bardzo kochamy i nieraz do takiej muzyki wracamy. Wszystkie nowe utwory, które nie powstały z myślą o albumie - po prostu zamieszczamy na stronie internetowej: www.auralplanet.com, skąd możecie je sobie ściągnąć w całości w formacie MP3. Wśród nich jest wiele właśnie takich spokojnych i nastrojowych. Warto tam czasem zaglądać, bo wciąż stronę aktualizujemy o nowe patenty.

Wiedzieć warto

• Atari-party

Uprzejmie informuję (tak oficjalnie dobrze brzmi) o zbliżającym się multiatarowskim party w Gdańsku - SillyVenture 2000. Party odbędzie się na Wielką-noc. Swoją obecność zapowiedziało wiele grup zagranicznych. Jako że nie jestem organizatorem tylko atarowcem (he, he), jedynie wspominam o tym, więcej informacji można uzyskać, zaglądając na oficjalną stronę SV2k (www.sv2000.w.pl), jednak jest ona jeszcze niekompletna i nie zawiera za dużo informacji. Wszystkie invitki można oczywiście ściągnąć z www.atari-area.w.pl Czołem, Horn-Flake.

• Warto wiedzieć...

Szanowni czytelnicy CD Action! Od 1 marca na stronie www.mp4.com.pl wystartował nowy muzyczny dział, poświęcony wyłącznie scenie muzycznej. Co tydzień będziemy prezentować Wam utwór tygodnia. Możecie przesyłać również własne dzieła i propozycje. Wkrótce także ruszy lista przebojów, szczegóły już wkrótce, również na łamach CD ACTION. Dla osób nie znających programu FAST TRACKER, na którym najczęściej powstają XM-owe hity, zapraszamy do KURSU, prowadzonego przez Jarka Łysaka (Jarko/DNA) bezpośrednio na stronie www.mp4.com.pl. Oprócz propozycji do listy, znajdziecie również całą bibliotekę wspaniałych, nieco starszych utworów oraz wybrane demka. Graficy mogą zaprezentować swoje dzieła w dziale GALERIA. Programiści mogą pochwalić się swoimi pracami w dziale TOOLS. Gorąco zapraszamy do umieszczania swoich prac. Zastrzegamy sobie jednak możliwość wyboru nadesłanych materiałów. Grafika, tools: irek@mp4.com.pl; muzyka: jarko@mp4.com.pl. Ireneusz Piotrzkowicz.

• Kilka newsów scenowych

* Reaktywowano Budynia! Numer #3 pojawi się w wakacje 2000. Teksty można słać na budyn3@poczta.fm. Ponadto została uruchomiona oficjalna strona magazynu: http://www.wasp.w3.pl/pages/budyn, na której można głosować online.
* Nowe magi: Dragon#6, Legend#2 oraz ostatnie, pożegnalne wydanie Tankarda. W momencie, gdy czytacie te słowa, już powinny być dostępne.
* Najprawdopodobniej w czerwcu odbędzie się kolejny zlot scenowy z serii Astrosyn.
* Po IRCowym kanale #coders.pl nadszedł czas na grafików. Parę dni temu ruszył kanał #pixel.pl - bot jest już aktywny.
* Dragon doczekał się swojej oficjalnej strony. Znajdziecie ją pod adresem: http://www.wasp.w3.pl/pages/dragon
* Lazur uruchomił swoją stronę internetową, na której można znaleźć wszystkie jego grafiki oraz slideshowy. Wszystko to na http://www.lazur.punkt.pl.
* Istnieje duża szansa na reaktywowanie magazynu Bad News. Niestety brak na ten temat oficjalnych informacji. Wiadomo, że najprawdopodobniej zajmie się tym zupełnie nowy staff.

[newsy zebrał dla Was ural/cube http://www.wasp.w3.pl/pages/scene.pl]

CDA: Jak powstawała ta Wasza nowa płyta?

Aural: Jako że każdy z nas miał inną wizję - powstałe utwory są dość mocno zróżnicowane, a przez to na pewno nie znużą słuchacza. Dwa lata przerwy pozwoliły nam nabrać większego doświadczenia, jak i również umożliwiły zebranie funduszy na stworzenie lepszego zaplecza sprzętowego - przez co „Part: Second" brzmi „krystalicznie i bardzo dynamicznie". Nowy krążek jest dziełem półrocznej pracy - przez cały ten czas stworzyliśmy wiele utworów, jednak na płycie umieściliśmy tylko nieliczne... naszym zdaniem najciekawsze.

CDA: A gdzie można nabyć Waszą płytkę?

Aural: Staramy się spowodować, by płytka leżała we wszystkich większych księgarniach muzycznych. Rozmowy trwają i kto wie...może się nam to uda. Jednocześnie chcielibyśmy skorzystać z Waszej uprzejmości i polecić naszą płytę drogą wysyłkową. Za krążek nie chcemy zbyt wiele, bo tylko 30 zł (+koszt wysyłki). ***[Redakcja: zainteresowanych odsyłamy na stronę 78].***

CDA: Nie ma to jak kryptoreklama :). Ale co tam, idźmy na całość: na CDku znajdziecie jeden utwór z płyty w formie mp3 (w menu CD). Już zupełnie prywatnie powiem, że warty wysłuchania. Ale wróćmy do tematu... Macie więc na koncie już dwie płyty. Jakie więc plany na przyszłość? Płyta nr 3?

Aural: Płyt mamy już więcej na koncie... he, he, he. Umieściliśmy utwory na składankach: „Techno Trip vol. 1", „Music Against Rascizm", Cyberlogik (kompilacje acid, jungle), wydanych przez austriacką wytwórnię TRSI RECORDZ, ponadto składanki „Meltdown files" wydane przez norweską wytwórnię Norske Graam i „Audiophonik" stworzony przez belgijską Imphobie. Całkiem niedawno do jednego z czasopism muzycznych doczepiona była płytka Pepsi Fazy, gdzie również mieliśmy swój jeden numer. A co do planów na przyszłość... Hmmm...coś ostatnio chodzi nam po głowie koncertowanie, choć musimy się mocno zastanowić, jak ten koncert mógłby wyglądać. Jeśli uda nam się wymyślić, jak grać muzykę na żywo (bo z playbacku to padaka) i jeśli będziemy mieli dostęp do transportu, który będzie nam woził graty, to kto wie.

Scorpik z Falconem myślą też o stworzeniu EP-ki w klimatach bardziej etnicznych. W sumie pogrywają sobie na bębenkach (co niektórzy już nas słyszeli) i mamy coraz większą grupę znajomych, którzy grają na dziwnych instrumentach. Więc może, jeśli się zbierzemy wszyscy razem, to stworzymy coś ciekawego. To mogłoby być interesujące... plemienny surowy klimacik okraszony elektronicznymi dźwiękami!

Planem na najbliższą przyszłość jest również spróbowanie swoich sił jako „remikserzy". Aktualnie zabraliśmy się za mix utworu z powstającej właśnie nowej płyty Lecha Janerki i jeśli rezultat naszych zabiegów spodoba się - to znajomość z tym znanym artystom przerodzi się w poważniejszą współpracę. Mamy ochotę też dobrać się do utworów Maryli Rodowicz - rozmowy w toku :).

CDA: Wszystko to brzmi dość interesująco. Mam nadzieję, że kiedyś Wam się na tyle powiedzie, że będę oglądał w telewizji Wasze teledyski.

Aural: My też mamy taką wielką nadzieję. Może uda nam się sklecić teledysk... Ale tak czy siak będziemy w telewizji! Właśnie kroi się z nami wywiad do TVN... hu, hu, hu! Poza tym radio „Radiostacja" też nami się zainteresowało i będzie mocno promować Part Second na łamach swojej rozgłośni. Czyli już jest bardzo fajnie...

CDA: No to dziękuję za wywiad!

Aural: I my również dziękujemy.. Pozdrawiamy wszystkich czytelników CD-Action! □

Dosowe pliki systemowe - drugi poziom wtajemniczenia

Przed przeczytaniem tego artykułu, należy się zapoznać z tekstem „Uruchamiamy dema!" Krzysztofa Gonciarza w numerze 02/2000 {dział scenowy, rzecz jasna}.

Wiecie już, jak można przystosować komputer do pracy w dosie. Ale już widzę jak ciągle mieszacie w plikach systemowych. A to demo wymaga EMS, a to XMS, a to znowu dużo pamięci konwencjonalnej. Po kilku demkach, gdy następne znów ma jakieś „dziwne" wymagania, nikomu już nie będzie się chciało dalej grzebać w autoexecu i configu. Myślę, że wtedy dobrym pomysłem jest menu startowe.

Jak to działa? Prosto. Po każdym resecie będziemy mieli możliwość uruchomienia komputera z przedefiniowanymi wcześniej kilkoma wariantami.
Proponuję więc zrobić kopie plików autoexec.bat i config.sys (jak ktoś tego nie zrobi i później coś namiesza, to już nie moja wina ;)).

Zaczniemy od pliku config.sys. Na samym początku należy wpisać:

```
[MENU]
MENUCOLOR = 15,0
MENUITEM=WINDOWS
MENUITEM=QEMM
MENUITEM=XMS
MENUDEFAULT=N,5
```

To jest oczywiście przykład. Pozycje po MENUITEM mogą być dowolne i niekoniecznie trzy. To już zależy od naszych preferencji. MENUCOLOR ustawia kolor tła i czcionki, a ta piątka w MENUDEFAULT to czas (w sekundach) oczekiwania komputera na naszą reakcję. Jeżeli nic nie naciśniemy, to zostanie uruchomiony komputer z ustawieniami z pierwszej pozycji (w moim przypadku będzie to windows). Należy teraz się przyjrzeć dalszej części pliku.

```
[WINDOWS]
device=C:\WINDOWS\COMMAND\display.sys con=(ega,,1)
Country=048,852,C:\WINDOWS\COMMAND\country.sys

[QEMM]
DOS=HIGH,UMB
LASTDRIVE=Z
SET LOADHIDATA = C:\QEMM\LOADHI.RF
DEVICE = C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM ROM RF
DEVICE = C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\QEMM\QDPMI.SYS SWAPFI-
LE=DPMI.SWP SWSZ=1024
DEVICEHIGH = C:\IDECDROM\IDECDROM.SYS /D:IDECD001
DEVICEhigh=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLA-
STER=A:220 I:5 D:1 H:5
DEVICEhigh=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
FILES=40
DEVICEHIGH=C:\SISIDE\SISDR.SYS /M
DEVICEHIGH=C:\PLUGPLAY\DRIVERS\DOS\DWCFGMG.SYS

[XMS]
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS i=b000-b7ff
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\IDECDROM\IDECDROM.SYS /D:IDECD001
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLA-
STER=A:220 I:5 D:1 H:5
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
FILES=40
SWITCHES=/F
LASTDRIVE=Z
DEVICEHIGH=C:\siside\sisdr.sys /M
DEVICEHIGH=C:\PLUGPLAY\DRIVERS\DOS\DWCFGMG.SYS

[COMMON]
```

Oczywiście to jest przykład. Każdy musi wpisać odpowiednie sterowniki do swojego komputera. Tu jednak można zauważyć, że poszczególne pozycje są wyróżnione nawiasami kwadratowymi. Pozycje w nawiasach muszą odpowiadać pozycjom zdefiniowanym w polach MENUITEM. Kończy się taki plik pozycją [COMMON].

Teraz pora na autoexec.bat

```
@ECHO OFF

SET A=1
VERIFY ON
GOTO %CONFIG%

:QEMM
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
SET MOUSE=C:\PRIMAX
LH C:\SB16\DIAGNOSE /S
LH C:\SB16\AWEUTIL /S
LH C:\SB16\MIXERSET /P /Q
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
SET PATH=C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\QEMM; C:\DN
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
LH C:\QEMM\LOADHI /R:2 /LO
LH C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:IDECD001 /M:20
LH C:\PRIMAX\IMOUSE
LH DN.COM
GOTO KONIEC

:XMS
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
LH C:\SB16\DIAGNOSE /S
LH C:\SB16\AWEUTIL /S
LH C:\SB16\MIXERSET /P /Q
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
SET PATH=C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\DOS;C:\DN
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
LH C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:IDECD001 /M:20
LH S3VBE20 /INSTALL
LH DN.COM
GOTO KONIEC

:WINDOWS
LH E:\UZYTKI\SDD\UNIVBE32.EXE -W
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((852) C:\WINDOWS\COM-
MAND\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=852
KEYB PL,,C:\WINDOWS\COMMAND\KEYBRD4.SYS

:KONIEC
```

Można tu zauważyć pewną analogię do pliku config.sys. Tu jednak poszczególne pozycje są wyróżnione dwukropkiem. Zwracam uwagę na to, że każda część kończy się pozycją GOTO KONIEC.
Co uzyskaliśmy przez takie „potraktowanie" plików systemowych? Oprócz wygody plusem jest fakt, że, mając zdefiniowany komputer do pracy w dosie, pamięć nie jest zaśmiecana sterownikami dosowymi, gdy pracujemy w windows (i odwrotnie). Jeżeli nie chcemy, aby po wyjściu z shela dosowego (norton commandera czy dos navigatora) uruchamiał się windows, to należy usunąć w miejscu, gdzie ustawia się ścieżkę dostępu (SET PATH) c:\windows. Przykładowa linia może wyglądać więc tak:

```
SET PATH=C:\WINDOWS\COMMAND;C:\DOS;C:\DN
```

Są jednak wyjątkowo „upierdliwe" programy, które wymagają wyjątkowo dużo pamięci konwencjonalnej. I tu można sobie teraz poradzić. Jak zaważyliście po uruchomieniu komputera, oprócz samego menu na dole są jeszcze dodatkowe pozycje. Należy więc wybrać „krok po kroku". Teraz komputer będzie żądał potwierdzenia załadowania każdego sterownika i programu z plików autoexec.bat i config.sys. Teraz należy się nie zgodzić na wszystkie niepotrzebne pozycje (na przykład po każdym sterowniku komputer będzie chciał władować sterownik dblbuff.sys). W ten sposób można uzyskać do około 635 000 bajtów pamięci konwencjonalnej, mając załadowane drivery pamięci wyższej i karty dźwiękowej. Udawało mi się czasem uzyskać 641000 bajtów z CD-ROMem, kartą dźwiękową, myszką i dos navigatorem. Miłego grzebania w plikach życzy więc...

Tiges

FPP ZONE

Niech się święci 3 maja! Oj będzie się działo... za parę dni imprezka z okazji czwartych urodzin. Wpadnijcie, nawet jak nie możecie ;). Ludzie z FPP zone też tam będą... A może będzie szansa pograć z naszą eqipą w UT, Q3 czy Q1? Pamiętajcie - o tych najlepszych składnikach imprezy w piśmie nie przyczytasz..., a ja zapraszam do czytania dzisiejszego numeru. Przez przypadek [akurat - redakcja] wypadło nam tym razem "Co na CD". A to z powodu, że wersję "na papier" dziwnym trafem oddać muszę wcześniej, tj. przed złożeniem FPP-Zone. Ta naturalnie jest jak zawsze na CD. Aaa... bym zapomniał - czasami na ludzi z FZ można się natknąć we wrocławskiej gralni Virtual. Namiary mieliście w numerze styczniowym. [Lub zajrzyjcie na www.virtual.wroc.pl].

BLOSH

News

Po miesiącu lenistwa zabrałem się do roboty i oto macie już jedno z lepszych wydań newsów, he, he.

•SOLDIERS OF FORTUNE
Ta świetna gierka, której demko mieliście miesiąc temu na cover cd, właśnie powędrowała do tłoczni. Dowiedziałem się również, że wyjdzie aż pięć jej wersji: US Full Violence, US Low Violence, UK Full, French Full oraz German Low. Nie pozostaje nam nic innego, jak biec do sklepu z pełnym portfelem - bo naprawdę warto.

•THIEF 2
Jakiś czas temu mieliście zapowiedź tej gry. Teraz już jest. Właśnie zostało wytłoczonych kilka tysięcy kopii, które zostały rzucone na rynek w Stanach - co miało miejsce 20 Marca. My, Polacy, będziemy pewnie musieli jeszcze troszkę poczekać.

•MATRIX
Ten za..pierający dech w piersi film (oglądam go przynajmniej raz w tygodniu) doczekał się PC'towej wersji. Tzn. jeszcze nie ma, ale SHINY (ci co zrobili MDK) uzyskało od Warner Brothers licencję na produkcję gry. Ma się ona ukazać wraz z drugą częścią filmu, czyli za troszkę więcej niż rok.

•007
Powstaje nowa gra na motywach przygód superagenta Jej Królewskiej Mości. Ma to być godny następca Golden Eye, wydanego swojego czasu na N64. Jedyne co wiem, to to, że ma powalającą grafikę.

•UNREAL W 1941 ROKU
Nowa grupa developerska pracuje nad strategicznym shooterem (a' la Hidden&Dangerous), zdobyłem dwa screeny specjalnie dla Was. Przyznać muszę, że gra zapowiada się przynajmniej ciekawie. Ma to być coś pomiędzy shooterem i symulacją żołnierzy (plus możliwość wykorzystania pojazdów), plus wątki strategii (!), osadzonej w II wojnie światowej.

•Q3 PROMODE
Wydaje mi się, że nie każdy z Was wie, o co chodzi z tym Promode, ale już tłumaczę. Od jakiegoś jest on (mod do Q3) przygotowywany przy współpracy najlepszych światowych graczy. Będzie w nim kilka nowości, między innymi zmianie ulegnie nieco fizyka gry. Model nasz podczas lotu będzie się poruszał w kierunku, w którym jest odwrócony, czyli podobnie, jak w starym dobrym QW. W sumie wiele osób liczy na to, że mod się przyjmie, jako standard na światowych turniejach.

Dokąd zmierzają gry FPP?

Teraz mała przerwa w wojnie Unreal Tournament vs Quake3 (którą ja tak ładnie w poprzednim numerze rozwiązałem... nieprawdaż?) i zajmiemy się tematem, dotyczącym ewolucji gatunku gier FPP. Aby mieć przejrzystą sytuację i aby przynajmniej te 10% czytelników zrozumiało ów text, podzieliłem [arbitralnie] istniejące gry FPP na "trendy", które aktualnie można zidentyfikować. A więc:

1) Strzelaniny w starym, dobrym stylu: jednak z JESZCZE większą dawką adrealiny (dajcie mi FPP z lepszą klimą niż AVP... ja chyba odlecę... już odlatuję ;)), potęgowaną przez wykosistą, ostrą muzę (i jeszcze dobrze by było, żeby przygrywał ją nam jakiś popularny zespół) oraz bardzo realistyczną grafikę. (Najlepiej opartą na engine Unreal, Q2, Q3 - wydawca szczycący się grą na 'silniku' wyprodukowanym przez Epic lub ID, już ma PRAWIE sukces w kieszeni). Koniecznie 'krfawą', brutalną i dozwoloną od lat 18. Tego typu shootery reprezentuje Kingpin i ostatni hit: Soldier Of Fortune.

2) FPP przeznaczony tylko/głównie do rozgrywki "multiplajerowej". Oczywiście i w tym wypadku liczy się grafika (którą trzeba przepchać przez łącza... Grał ktoś z was w Q3 przez TP SA po 02:00 w sobotę? Ja grałem z Mike'em.... o przepraszam - próbowałem zagrać, z pingiem 999 to najwyżej mogłem popatrzeć jak to kolega M zdobywa na mnie kolejnego fraga. Dla porównania - jakiś czas temu grałem z kolesiami z Gdyni, tylko że w Q2. Prawie niewidoczne opóźnienia... Ech, trzeba będzie ściągać te kilkadziesiąt patchy do q3... ops, ale się rozpisałem nie na temat ;)). Naturalnie muzyka też ma tu wielkie znaczenie... ale chociaż nawet, jeśli zrywałaby kask, to i tak wyłączy ją większość graczy... Trzeba się skupić, no nie?). Trend na gry FPP przeznaczone (niby, są przecież w nich jeszcze boty) tylko do trybu online zapoczątkowała gra, wydana jak na razie jeno w USA, pt. TRIBES (a nie Q3 czy Ut, jak to pisali pewni recenzenci w konQurencyjnych pismach). Choć naturalnie ta parka - Quake]|[Arena i Unreal Tournament - to najpopularniejsi przedstawiciele tej mutacji gier FPP.

3) Strzelaniny z ambicją stania się RPGiem (pozdrowienia dla kolegi Qolka ;)) lub jeszcze czymś innym. A co w tym przypadku? M.in. punkty doświadczenia, kupowanie uzbrojenia czy nawet kierowanie innymi członkami twojej drużyny. Nie wiem czy będzie akurat to, co powinno [patrzę z pozycji ortodoksyjnego fana klasycznych gier FPP], ale m.in. do tej kategorii zalicza się System Shock 2 (który ma ambicje stania się RPGiem... to JEST RPG :). Broń jest, odpowiedni widok jest, x-

Następny eXtra mod do Quake3... ich nigdy nie za wiele!

tra grafa jest i nawet krfawa krew :) jest... Tylko że przed misją (czy nawet podczas niej) musimy sobie kupić odpowiednią ilość amunicji do pistoletu, przejść odpowiedni trening czy nawet nauczyć się obsługiwać "replikator", z którego będziemy... itp., itd. wymieniać można w kółko :). Mówiąc krótko: gra "chodzi" w FPP i należy do gatunku FPP - lecz raczej tylko nominalnie.

Zostawmy tego SS2 i zajmijmy się Hired Guns - znajomy tytuł? I bynajmniej nie dlatego, że czytaliście już jej recenzję, opis, czy co tam sobie wymyślicie - tylko z powodu, że HG już się JAKIŚ czas temu pojawiło na... (baaaaaczność!) Amigę (spoooocznij!). Wprawdzie w 2D i animowany metodą "poklatkową", ale był wielkim hitem gdzieś w 1994. Teraz mamy się doczekać remake na PC, w 3D i FPP. I co w tym HG będzie tak ciekawego i porywającego, że kolega blood traci swój bezcenny czas i tak się o tym rozpisuje? A więc będzie to już wspomniane kierowanie swoimi qumplami z drużyny... trzech ich będzie. (Sorry, że ciągle mowię w czasie przyszłym, ale HG jest ciągle w fazie produkcji). Dobra, tyle wam starczy, więcej informacji o Hired Guns znajdziecie w któryms z poprzednich numerów, gdzie znajduje się jego zapowiedź.

Warto też wspomnieć o grze 1941 - patrz newsy - czyli czyms, co łączy engine Unreala i zasady FPP ze strategią i symulacją.

4) "Widokowki" z pierwszej perspektywy :) z nowymi pomysłami... ale nie takimi, że zamiast ataku z kosmosu, mamy atak czerwonych (mrowek). Siekierkę w tym przypadku (cięż-

kim?) można przyznać złodziejowi... [Thief: The Dark Project]. Wprawdzie grę można by również zaliczyć do poprzedniej - trzeciej - kategorii, czyli gierek FPP zmiksowanych z RPG... ale powiedzmy sobie, że elementy RPG są na tyle niewielkie... że wrzucę ją do tej kategorii. W grze głównie kradniemy złoto, klejnoty czy inne drogocenne lub mające jakąś wartość dla zlecedoniawcy przedmioty. Cichaczem, żeby nikt nas nie zauważył, skrywając się w cieniu, przemykamy się po korytarzach, czasem pomagając sobie np. sztyletem. Ale co tu kryć - thief dobry jest w okradaniu; w zabijaniu to raczej lama totalna :). [Żeby to tak pięknie i spojnie wyglądało, to pozdrowię w tym miejscu gościa, który od jakiegoś czasu mnie pyta, co zmienić na jego stronie WWW dotyczącej THIEFa...]. A teraz pewnie pomyślicie, że bloodo nie da wam drugiego przykładu w tej kategorii... I tu się mylicie - Aliens versus Predator proszę państwa to mój faworyt i as w rękawie. Gdzieindziej macie możliwość kierowania trzema zupełnie innymi rasami? Niby zwykła gra FPP - a jednak coś zupełnie nowego!

5) Symulacje w FPP. Tu mamy rozmaite gry, które pozwalają się nam wcielać w skóry żołnierzy, policjantów etc. Typowym przypadkiem jest Rainbow Six, SWAT 3, H&D etc. Ten gatunek również zasadniczo mógłbym śmiało rozdzielić pomiędzy wcześniejsze kategorie... ale uważam, że jest tu parę naprawdę godnych uwagi gier i tym samym zasługują one na osobny akapit. Ogólnie takie gry są bliskie klasycznym założeniom FPP, tyle tylko, że autorzy starają się je maksymalnie urealnić - tak poprzez wprowadzenie rzeczywiście istniejącej broni, jak i np. skutków jej użycia, AI wrogów etc. [Swoją drogą Soldier of Fortune również można od biedy zaliczyć do tego podgatunku]. Są też rozmaite symulacje lotu [tak, tak!], w których TEŻ obserwujemy akcję z FPP, więc formalnie taki np. F-18 coś tam również możemy zaliczyć do tej kategorii. No, ale tylko formalnie, z redakcyjnego obowiązku...

6. Gry FPP/TPP. I już na koniec zauważmy istnienie gier, dających nam [wedle woli] możliwość grania w FPP/TPP, w zależności od swej woli i kaprysu. Ja mile tu wspominam np. Shadows of the Empire - taką gierkę-akcji w realiach Star Wars. Gdy kierowałem postacią, grałem w FPP, gdy zaś mój bohater siadał za sterami pojazdów, przechodziłem w tryb TPP, gdyż wtedy po prostu grało się dużo wygodniej. Do wspomnianej kategorii możemy zaliczyć sporą część aktualnie powstających gier FPP z wyżej wymienionych kategorii - np. z kategorii 5 można zauważyć Delta Force 2 (czy jakikolwiek symulator lotu). Muszę też koniecznie jeszcze wspomnieć o pewnym kuriozum, czyli sequelu Heretica, którego autorzy olali całkowcie fakt, iż część pierwsza była w FPP i "dwójkę" zmajstrowali TYLKO w TPP! Tym niemniej pewien specyficzny klimat gry FPP mimo wszystko pozostał - więc zauważam jej istnienie [a istnienia

A któż to taki w nas wlepia gały? ;)

Tomb Raidera nie :))].

No i teraz macie pełny obraz (i te parę komórek mózgowych mniej, dzięki mojemu tekstowi) i mogę Wam odpowiedzieć na pytanie, które jest tematem dzisiejszej rozprawki.

Patrząc na tę piękną grafikę, słuchając Xtra muzy i oddając się morderczej jatce w Q3, spadł mi na głowę kawałek sufitu. (Tak na oko to miał te 20 kilo...). No i wtedy wreszcie przejrzałem (aaa! tynk w moich oczach! :)) na (nie będę powtarzał słowa 'oko'...) na patrzałki :)) i pojąłem w przebłysku olśnienia, że nasz ulubiony gatunek gier zmierza w stronę Multiplayera... Coraz więcej shooterów będzie przeznaczonych tylko do rozgrywki w parę osób... a może i nawet za dwa lata zagramy w deathmatcha na mapce, gdzie będzie polować na nas z parę tysięcy żądnych fragów przeciwników? Ale - pocieszam ludzi bez dostępu do jakiejkolwiek sieci - producenci nie zapomną o graczach lubiących samotnie przemierzać korytarze pełne potworów, czy żołnierzy OBCEGO [wywiadu] :) i nadal będą powstawały FPP "tak jak za dawnych lat". Tym niemniej należy się spodziewać, że ich twórcy będą wręcz na siłę "udziwniać" takie gierki, miksując je z czym się da [głównie RPG i symulacjami]. Jedno jest pewne - gry FPP mają się dobrze i mieć się będą coraz lepiej. I tym optymistycznym akcentem zakończę.

blood zwany Wojtkiem Tarczyńskim

FPP-Zonerzy

Oto lista ludzi, którzy aktualnie współtworzą FPP zone na CD... (Izn. pisza dla nas co jakiś czas, gdy im się chce). Przecież i im należy się wielka "dziękowa" od Was za to, że kącik jest już w CDA... 10 miesięcy! Ale ten czas płynie. Tja..... ale na wspomnienia przyjdzie pora w sierpniu - teraz list goniczy naszej ekipy. Naturalnie zachęcam też nowych ludzi do współpracy! Jeśli nie masz maila, slij listy i dyskietki na adres CDA, tylko z dopiskiem FPP Zone na kopercie.

Pseudonim: [Grafa, Html, Q3mody, Q3mapy, Listy, HyDePaRk i inne bzdety]
E-mail: blood@go2.pl
Info: To do mnie slijcie screeny miesiąca, swoje mody, screeny, texty, listy i inny stuff :).
Pseudonim: [News, Zapowiedzi]
E-mail: nuke13@free.polbox.pl.net
Info: Gdy masz ciekawego niusa, lub napisałeś zapowiedź, to skontaktuj się z tym gościem!
Pseudonim: [Texty FppAQ, SerweryQ3 i UT]
E-mail: x3nit4@box13.gnet.pl
Info: A do tego "typa" przysyłajcie pytania do FppAQ.
Pseudonim: [Texty, Opisy]
E-mail: civiskon@alpha.net.pl
Pseudonim: [Texty, #fppzone]
E-mail: koniocne@kki.net.pl
Pseudonim: [Texty, Mutatory, Zapowiedzi]
E-mail: deimoss@polbox.com
Pseudonim: [Nowe MODy, Texty, Wywiady]
E-mail: margaryna@priv2.onet.pl
Pseudonim: [Mapki do UT, Zapowiedzi]
E-mail: flacoon@go2.pl
Pseudonim: [Kurs Builda]
E-mail: tbiela@polbox.com
Pseudonim: [Kurs Worldcrafta]
E-mail: cobra@wroclaw.eta.pl
Pseudonim: [Texty, Demka]
E-mail: carnage@dn.pl
Info: A ten tutaj czeka na wasze dema :)
Pseudonim: [Wywiady z graczami Q]
E-mail: serviceg@kki.net.pl
Wszystkim autorom redakcja CDA składa podziękowania za zaangażowanie i ma nadzieję, że nadal będą robić to, co robią.

Co na CD?

Tradycyjnie parę modów do Q3, mutatorów do UT, mapek do q2, q3, ut, a także kilka innych dodatków (w tym nowa wersja Jumbota do H-L). Nie samymi pliczkami człowiek żyje; i jak zawsze jest też parę tekstów: 3 część kursu edytora Worldcraft (autor całkowicie zmienił jego koncepcję/wystrój), opisy WSZYSTKICH map, oryginalnie zamieszczonych w Quake3 (arcik zajmuje "tylko" ok. 50 kilo - w piśmie byłyby ponad cztery strony i to najmniejszą czcionką i bez screenów :), kolejny art na temat Q3vsUT, tyle że tym razem w takiej formie, że pospadacie z krzeseł... ze śmiechu :). FPP w sieci - czyli dylemat w co grać po kabelku. A zupełną nowością w tym miesiącu jest "spasiony" dział "Nowe mody" (w którym oprócz tradycyjnej dawki o modyfikacjach q3, także 2 spore wywiady na temat polskich konwersji [których dużo nie jest :( ]. Oraz tak samo "spasione" galerie, których jest aż 6 (H-L lan party, FAKK2, Gore, q3arts, Q1 forever, und UTka :). Oczywiście nie zabraknie niusów przygotowanych przez Mike'a, listy serwerów X3NiT4 i ofkoz Waszych ulubionych listów, gdzie i tym razem nie pożałowałem sobie paru bluzgów :).
INFO Z OSTATNIEJ CHWILI: niedługo powinno ukazać się coś, co szalenie ucieszy każdego fana tej rubryki. Szczegóły za miesiąc!

blood

News

•Q3 NA DREAMCASTA
Otóż podobno w jednej z rubryk, drukowanej edycji Wall Street Journal, poświęconej rozrywce i związanej z tym technologii, czyli krótko mówiąc konsolom, ukazały się cytaty J.Carmacka, z których jasno wynika, że trwają prace nad wersją Q3Arena dla Dreamcasta. Pisałem już na ten temat wiele razy, ale teraz między innymi powiedziano, że Sega ma nadzieję, iż Q3 trafi na półki sklepowe już w sierpniu. Podobno J.C. zdecydował się przenieść Q3 na Dreamcasta, gdyż ze wszystkich konsoli właśnie Dreamcast ma najbliżej do pecetów. Do tego ojciec wszystkich Quake'ów, na temat najnowszej konsoli Playstation2, powiedział: "Wickedly powerful", czyli że jest niesamowicie powerfulne :).

Mike

Konqurs FPP!!

Nadchodząca wiosna i moje męczenie Naczelnego pozwoliły nam rozpocząć pierwszy w historii FPP zone konqurs!

Pytania są oczywiście bardzo "łatwe" (czytaj: podchwytliwe i na poziomie HARDCORE), a odpowiedzi na nie ślijcie TYLKO na kartkach pocztowych, na adres redakcji z DUŻYM dopiskiem "KONKURS FPP". Inaczej kartki bądź listy pójdą na makulaturę. No dobra, emaile też możecie słać. Czekamy na nie do 1.06.2000.

Teraz otwieram kopertę i czytam pytania, skierwone do uczestniqów konqursu:

1. W którym numerze CDA umieściliśmy Q3test? :)

2. W którymś z numerów FPP zone CD, jeden z plików (może to być html, obrazek lub zip?) został nazwany tak samo, jak pseudonim jednego z członków naszej eqipy. (Wtedy jeszcze nie pisał do FZ). O kogo chodzi i który to numer?

3. Ile wyszło cześci Quake, łącznie z oficjalnymi mission packami?

I... to wszystko. Łatwe, nieprawdaż? A jeszcze pewnie się nie domyśleliście, że do wygrania jest... tu niespodzianka... No właśnie: niespodzianka! Ale niespodzianka, która ucieszy wszystkich fanów gier FPP. To możemy ZA-GWA-RAN-TOWAĆ. Jest więc o co walczyć... i wygrać! A jakby przyszło więcej zestawów poprawnych odpowiedzi niż jedna, to losowanie przeprowadzi sierota blood, czyli ja.

Pomocna dłoń

Radzę wszystkim, którzy szukają podpowiedzi do gier [i których anonse zamieściliśmy w tej rubryce], zajrzeć KONIECZNIE do zamieszczonej na CD pełnej wersji PD - nadeszło mnóstwo podpowiedzi! Tamże regulamin PD i parę innych ciekawych rzeczy. Przypominam też, że ogłoszenia w PD są zamieszczane bezpłatnie - naturalnie pod warunkiem, że spełniają one warunki wspomnianego regulaminu. A teraz zapraszamy do lektury...

PROBLEM Z GRĄ

•2xkłopoty Buda Tuckera
*Jestem w 1 części. Nie wiem, jak i gdzie zdobyć bułkę dla ulicznego cwaniaka. Pomocy! Gośka

*Co zrobić, aby w kieszeni Buda pojawił się hamburger? Mam wszystko, co dało się zebrać. Kamil K

•Alone in the dark 3
Początek gry. Wchodzę do baru i zabijam gościa u góry. Ciągnę za lewy róg głowy zwierzęcia na ścianie. Wychodzi facet z pistoletem i też go zabijam. Wchodzę do dziury, którą przyszedł facet z bronią i jest ciemno. Nie wiem, co robić. Pomóżcie. Najlepiej przyślijcie solucję. Mateusz Lubawski ul. Przemyska 10A\13, 80-180 Gdańsk, tel. 304-72-08 (proś Matiza).

•Anno 1602
*Jestem w 8 misji (Dobrzy sąsiedzi). Trzeba wybudować miasto dla 1000 mieszkańców w tym 500 kupców. Z tym nie ma problemu. Jeszcze trzeba pomóc rywalowi zbudować miasto na 1000 mieszkańców. Ale ten łoś zatrzymał się na 150 i nie wiem co dalej robić. Nic nie chce ode mnie kupować. Daniny mu jakieś dawać, czy co? Dreppin

*Od czasu do czasu w osadzie pojawiają się symbole taczek ze znakami zapytania. Co oznaczają? Jak można je wykorzystać. 2. Jak można wydobyć z gór złoto lub inny surowiec, gdy wiem, że tam się znajdują? 3. Co zrobić, by pionierzy awansowali na osadników. ARTUR

*W jednej z misji 'kampanii' (jedna z pierwszych z trzema gwiazdkami) zadaniem jest między innymi pomóc rywalowi wybudować miasto dla tysiąca mieszkańców. Jak to zrobić? Rywal nie chce niczego kupować, chociaż mam z nim b. dobre stosunki. Z góry dzięki za pomoc :-). Marcin Tomczak

•Airline Tycoon PL
Gdy damy wódkę (Jasia Rajcowniczka) temu faciowi w warsztacie, bierzemy od niego olej. Do czego jest potrzebny? A także po co dawać podkowę temu pijaczynie w kafejce, skoro nie mamy z tego żadnego pożytku? Zielo i Doman z Łukowa

•Atlantis
Nie wiem, jak zabić dzika na drugim CD-Romie. Gdy strzelam w niego, to uruchamia się animacja. Strzała zawsze leci za jego tylną częścią ciała. Jak go zabić? Please help. Gory and Latrell

Solucja w CDA 4/2000

•Atlantis 2
Jestem w Shambalii. Muszę pozbierać gwiazdki na Wyspie Jaguara. Nie jestem pewna, czy to właściwa. Są tam wielkie grzyby i drzewa. Widzę jedną gwiazdkę, ale nie mogę jej zdjąć, bo jest na drzewie. sailorv@polbox.com

•Baldur's Gate: Tales of...
Jak wejść do "Ligi Kupieckiej" we Wrotach Baldura. (Tam są mapy do podróży). Są one czymś zabezpieczone i nie da ich się normalnie otworzyć. blacharz@polbox.com.pl

•Black Dahlia
Postępuje według waszej instrukcji, napisanej przez Gem.ini z nr 6-7/1998 Action plus. Jestem na 2CD, właśnie skończyłem rozmowę z Ernim (opiekunem misji). W instrukcji jest napisane, że mam iść do muzeum, porozmawiać z Helen, a ona powie, że udało jej się odszyfrować pergamin. Jak to zrobić? Kiedy wchodzę do muzeum ona w opcjach ma tylko, że mogę zobaczyć księgę herbową albo ułożyć witraż (który ułożyłem). Kiedy opuszczam ten moment i idę do Raven Room, tam nie znajduję Louiego. Co robić???

•Claw
Jak pokonać Gabriela; 8 level. Pomocy WYSZEK!!!

•Diablo & Windows
1. W jaki sposób uruchomić Diablo pod Windows 98 PL? Po zainstalowaniu gry i uruchomieniu pojawia się komunikat "włóż płytę do napędu CD ROM" - mimo że płyta jest w czytniku! 2. Czy można mieć Windows 95 i Windows 98 zainstalowane na 2 różnych partycjach? Jak to zrobić? Fixxxer

•Earth 2140
*Problem mam z przejściem 3 misji, grając wojskami ED (European Dynasty). Celem misji jest znaleźć samochód BTTI. Gdzie on jest? Moim drugim problemem jest czwarta misja, grając wojskiem UCS. Tel. (075) 717 21 99 Kamil Stodolski e-mail:kamil@box43.pl

*Jak budować budynki w drugiej misji? W jaki sposób włączyć dźwięk w setupie, gdy przy instalacji wybierze się opcję 'bez dźwięku'? Paweł Kryminał

*Posiadam kartę muzyczną SBLive! z emulatorem SB16. W setupie gra normalnie wykrywa SB 16, a podczas uruchamiania gry wyskakuje "Błąd podczas inicjacji karty dźwiękowej". Help! KUBA

•Earthsiege 2
Co trzeba wcisnąć po zrobieniu "wszystkiego, co trzeba", żeby zakończyć misję?! KUBA

•Fallout
Kupiłem Tipsomaniaka. Jak korzystać z trainera do Fallouta? Kiedy gram w Fallouta na waszym save z Tipsomaniaka, robię wszystko, tak jak w solucji, tylko, że Raidersów załatwiam tak: Wchodzę do głównego budynku, oni myślą, że jestem duchem, odbijam Tandi, gadając z szefem, odstawiam ją do wioski, wracam do Raiderów, wybijam ich wszystkich, zbieram uzbrojenie, wychodzę i nie mam namiarów Junktown. Co robię nie tak?

•Fallout 2
Nie wiem, jak się czyta holodyski i jak mogę się dowiedzieć o położeniu na mapie miasta Navano i Enclava. Tomek z Konstantynowa Łódzkiego

•Flojd PL
*Jestem na 1 CD. Informator mówi mi, że mam lecieć na Metro-Prome. Odebrałem wiadomość, wziąłem lalkę i kask, gdy chcę wsiąść na motor kosmity, mówi, że potrzebuję ubrania. Skąd wziąć? Pomocy!!! Michał, tel. (0-71) 341 66 27

*Jestem w CD2 (w CD1 nie udało mi się wziąć wozu ze śmieciarki), mam pineski, książkę dyrektyw, plakat. Co dalej? Mateusz z Grudziądza

•Gabriel Knight 2
Rozmawiałem z Thomasem, dr Kingmanem, Policjantem, oraz gościem z biura (nie pamiętam jak się nazywał). Dotarłem do klubu łowieckiego, ale tam recepcjonista mnie wywala. Mówi coś o jakiś papierach rodzinnych, czy o czymś takim... skąd je wziąć? Co dalej? raptor@poczta.onet.pl

•Half Life-Opposing Force
Poziom Worlds Collide. Jest tu duży, zielony potwór, który chucha na mnie oparami radioaktywnymi. Za nim jest fioletowe tło, a obok niego są dwie karty. Tam, gdzie ja stoję są dwa lasery, które służą do strzelania potworowi w żółte oczy. Tak też zrobiłem, ale bez skutku, bo gdy dostanie z obu stron, to otwiera mu się brzuch i teleportuje się z niego szary potworek strzelający prądem. Jak go zabiję, to od nowa to samo trzeba robić i nic. Nie wiem naprawdę, co mam począć. fredee e-mail; fredee@go2.pl

•Indiana Jones and the Infernal Machine
Utkwiłem w 2-ej planszy. Wyjeżdżam windą na powierzchnię, podchodzę do gostka, a on żąda ode mnie statuetki. Przeszukałem cały dostępny teren, nic nie znalazłem. Co mam robić? Duke z Warszawy

•Jack Orlando
Gdy kliknę instalacja ekranu robi się na chwilę czarna, a potem wraca do Windowsa. Gdy instaluję spod DOSa pojawia się komunikat: VBE 2.0 nie rozpoznano, program zakończono. Co robić?

•Jagged Alliance 2 pl
Wyniszczyłem wszystkie wrogie oddziały na powierzchni (łącznie z całą meduną) oraz w podziemiach w sektorach: j9 (tixa) oraz k4 (orta). We wszystkich miastach, oprócz alamy i balime, mam 100% lojalności (alama 97%, balime 15%). Gdzie są wrogowie? Gdzie królowa? Co zrobić, żeby skończyć grę?

•Ludwig XIV
Jestem na początku drugiej płyty. Poszedłem do faceta, który miał mi pomóc rozszyfrować sprawę z monetami. Dałem mu kawałek ciasta, a on powiedział, że rozwiązanie leży na biurku. Nie wiem, co trzeba napisać na tej kartce. Wojtuś Łuczak

•Might & Magic VI
Jak odnaleźć księcia Nicolai'a (po tym jak zaginął podczas mojego snu). Kane

•Might and Magic 7
Wybrałem jasną stronę. W castle Lambert nie wykonałem jeszcze zadania z wall of mist, jednak miałem trochę mało kasy, więc włączyłem niewidzialność i "obrabowałem" zamek. Teraz kiedy wchodzę do zamku i idę do pokoju tronowego, żeby powiedzieć, że wykonałem zadanie, pojawia się napis "the door is locked" i oczywiście wszyscy magowie mnie rozwalają. Marek Smoleński; mikass@poczta.onet.pl

•Myst
1. Jak ułożyć planszę w kominku? W księdze jest 300 schematów, który wybrać? 2. Jak uruchomić rakietę? W księdze znalazłem klawiatury, ale nie umiem ustawić odpowiednich dźwięków na tablicy w rakiecie. Jak to zrobić? 3. Do czego służy karta, znaleziona w sterowniku. Andrzej z Chrzanowa

•NBA Live '99
Jak stworzyć własną drużynę? Gdy stworzonych zawodników przenoszę do stworzonej drużyny, przy ich nazwiskach pojawiają się numery. Jak tego uniknąć? Nightwolf

•Neverhood
Gdzie znajduje się laboratorium? CYPEK Z WARSZAWY

•Nocturne
Jestem w trzecim akcie w ostatniej misji 'Not you again' i nie mogę pokonać ostatniego bossa (Smillego), ponieważ jest odporny na rażenie wszystkich broni. Jak ukończyć tę misję? Tomek z Krakowa

•Phantasmagoria
Mam młotek i chyba (nie sprawdzałem w momencie pisania tego listu) gazetę oraz forsę. Piwnica odkryta. Jak otworzyć duże drzwi.-No i antykwariat (czy co to jest) też zamknięty. Kamil K.

•Pył
Czy istnieją kody do Pyłu, a jeśli tak, to jakie?

Były w swoim czasie w CDA, poszukaj!

•Quake I
Ostatnio zakupiłem ją w serii replay. Nie wiem jednak, skąd mam wziąć patch do trybu Open GL. Na płycie go nie ma. Proszę Was o adres strony internetowej, na której się znajduje, lub o wrzucenie go na CD. Z góry dzięki.

•Reah
Mam problem z ostatnim poziomem. Nie mogę so-

bie poradzić z otwarciem drzwi. Mam kody do ich otwarcia, wiem, że należy wciskać odpowiednie części drzwi z zaznaczonej kropkami kolejności. Próbowałam różnych rozwiązań i nic. Proszę o pomoc. Iza z Poznania

•Revenant
Wszystko było dobrze i szczęśliwie, dopóki nie doszedłem do jaskiń. Jest tam taka sprawa: są 3 bramy i trzy dźwignie (każda dźwignia jest w innym miejscu). Cieszyłem się, że przejdę dalej, idę do otwartych bram, a tu okazuje się, że pierwsza jest zamknięta! Pomyślałem, że to jest na czas i wróciłem do pierwszej dźwigni, żeby ją przestawić, ale ona była już przesunięta i nie dała się ruszyć ani w tą, ani w tą. please help me! piata@poczta.onet.pl

•Secret of Monkey Island II
Gdy znalazłem już BIGwhoop wtedy, kiedy spadłem na dół, Le'Chuck ciągle wyciąga lalę Voodoo; wiem, że ja mam zrobić jego lalkę, ale nie wiem z czego. Kamil Łazarek [[BIGoz]] lazarek@kki.net.pl

•Setlers 2
W misji piątej (na pustkowiu) nie mogę ustalić właściwych proporcji w rozwoju. Osada bardzo ładnie się rozwija, ale przy pierwszej konfrontacji rozkładają mnie w 15 minut. Jak przejść tę misję? janek151@poczta.onet.pl

•Simon Sorcerer 2 PL
Mam 3 problemy:
1. Chciałem złączyć wędkę z robakiem. Simon mówi, że może to zrobić tylko koło akwenu. Próbowałem w dokach, w ogóle wszędzie, gdzie jest woda, ale nic z tego. Gdzie jest ten akwen.
2. Jak zdobyć dętkę dla nauczyciela tańca?
3. Mam też wziąć błoto z bagna, ale nie mogę tam dojść, bo drogę blokuje mi mur. Chciałem iść kanałem, ale tam siedzi robal. Jak się dostać na te bagna? Help me!

•Sims
Czy w grze The Sims PL da się chodzić do sąsiadów, a jeżeli tak, to jak?

•Star Wars: TPM
*Nie wiem, jak przejść etap 3, tam, gdzie jest czołg, który ciągle do mnie nawala. Czy da się ten czołg rozwalić? Jeśli tak, to jak? Han Solo

*Mam problem, zebrałem już wszystkie części, które są potrzebne do podracera. Teraz muszę pożyczyć pieniądze od Watty, ale karze mi walczyć z potworem i jestem dead. ludwikk@friko3.onet.pl

•SWAT 3 Demo
(Misja z piwnicą sklepu).Wchodzę do piwnicy sklepu, zniewalam wszystkich wrogów i co dalej? Mr Armageddon z Łodzi

•System Shock 2
Nie mogę znaleźć, na 4 poziomie (OPS - Deck 4) trzeciego Sim Unita tego, do którego pasuje Linear Simulation Chip. Jeżeli nie chcecie, żebym powyrywał sobie wszystkich włosów - odpiszcie. kroul@poczta.onet.pl

•Teenagent
*Nie wiem, jak zabrać kwiatki, strzelbę i wiatrak. KARA z Bielska Białej

*Nie wiem, jak dać robotowi "skarpetki". Próbuję szczypcami i dostaję taką odpowiedź: "Nie mam niczego, w co mogę schować skarpetki".

•Teenagent (Nowy)
Nie wiem, jak wspiąć się po linie (czyli sznurku od prania, które wysuszyłam wiatrakiem) do posiadłości. Proszę o pomoc! A.M. z Gdyni

•Tiberian Sun
1. Grając GDI: W misji "Destroy Radar Array" nie mogę rozwalić ich (NODu) głównej bazy wraz z radarem. Raz udało mi się rozwalić wszystko, oczywiście, oprócz radaru. 2. Grając NODem: w misji "Salvage Operation", muszę odnaleźć UFO i jeśli się nie mylę, rozwalić jakiś transformator. Udało mi się odnaleźć UFO i przejąłem budynek, lecz potem wykończyły mnie Tytany. Z góry dziękuję. Tomasz Gubała, Bytom.

•Tomb Raider 2
*Jestem w Wenecji. Zabiłem wszystkich i chciałbym się wydostać stamtąd, jednak jak ominąć miny.

*Jestem na 12 poziomie, wziąłem maskę zza krat, wszedłem do dziury, w której była woda. Zabiłem chodzące tam zwierzęta, potem znalazłem złotego smoka i zielonego. Zabiłem cztery yeti. Jestem na placu przed dużymi wrotami, a nade mną jest drewniany most. Nie wiem, co dalej zrobić. Ratujcie! Marcin Komańda

•TR3 (Londyn 3 Level)
W poziomie "Lud's Gate". Mam żółto-fioletowy "Embalming Fluid" (zdobyłem podwodny skuter). Jestem w pomieszczeniu z gilotynami - wahadłami i żółtym błotem. Dalej jest jakby szyb do windy. Jeśli to winda, to jak ją przywołać? Dokąd iść? Co robić? Paweł z Warszawy.

•TR4 (patch)
W marcowym CDA jest patch do tej gry. Po zainstalowaniu na moim komputerze i uruchomieniu gierki Lara zniknęła. Posiadam (jak na dzisiejsze czasy) dość słabą konfigurację sprzętową (P200MMX, TX, 64MB, S3 Virge DX 4MB, V1 3dfx 4MB) i filmy z TR4 "klatkują". Myślałem, że ta łatka poprawi ten błąd, ale wręcz pogorszyła grę. Ted.

•Tomb Raider 4
*Jestem na poziomie Sacred Lake, zabiłem wszystkie krokodyle, obszedłem cały poziom, lecz nie mogę go ukończyć, pomóżcie! Łukasz Szajda

*Jestem w planszy The lost Library, zabiłem już blaszanego jeźdźca i wziąłem klejnot, który zostawił. Następnie poszedłem do komnaty, gdzie walczyłem z dwoma blaszakami, włożyłem ten niebieski diament, pociągnąłem linę, która otworzyła drzwi na poziomie z wodą i nie wiem, co dalej robić. Nawet solucja z Action Plusa nic mi nie mówi, dlatego błagam o DOKŁADNY opis przejścia tej planszy! Z pozdrowieniami "Indiana Jones" z Wałbrzycha

•Wolfenstein
Mam pytanie dla prawdziwego znawcy tematu FTP i to takiego rasowego. Chodzi mianowicie o to, jakie gry (tytuły) powstały na engine Wolfa, bo wiem tylko, że były takie i to całkiem sporo. Oraz ewentualnie, gdzie/skąd je można kupić/dostać. Sam wiem tylko o trzech - Wolf, Spear of Destiny, Blake Stone, które mam.

•Worms Armageddon. Jak przejść misję na planszy z Paryża (z wieżą Eiffla i łukiem triumfalnym). Piotr Musioł, Kalonowa 60, 44-100 Gliwice

PROBLEMY Z UŻYTKAMI

*Z okienkiem połączenia telefonicznego. Wyskakuje dokładnie co minutę. Naciskam anuluj, pojawia się raz jeszcze, znowu naciskam anuluj i okienko znika - na 60 sekund. Jedynym wyjściem jest nie naciskać niczego i pozwolić, aby zalęgało na pulpicie. Ludzie, pomóżcie!

*Mój IE5 bardzo często zawiesza się, gdy jest online. Używam Win'98 i nie wiem co robić. Pojawia się błąd w module kernel32.exe, a DrWatson melduje o odwoływaniu się do pustych danych. "Tazen"

*Z instalacja modemu. Otóż w komputerze są dwa porty równoległe (a to ci dopiero odkrycie), natomiast ja zmuszona byłam zainstalować (mówimy o instalacji driverów i tym podobnych, nie o rozkręcaniu peceta) go na com3, który nie istnieje (zdolna jestem co?), ponieważ na jedynce i dwójce nie działa, tzn. komp nie wykrywa go. Mam jeszcze prośbę - czy mogliby ście podać mi nazwę jakiegoś (jeśli dostępnego w necie, to również małego objętościowo) programu do liczenia czasu spędzonego w sieci, który potrafi pobierać informacje również z pliku rejestru modemu.

*Mam Windows 95 i przypadkiem wyłączyłem opcję autostart do CD-ROM (tzn. żeby po każdym włożeniu płyty automatycznie się uruchamiał program na niej). Nie wiem jak to przywrócić. Dreppin

*Z Voodoo 2 8MB. Gdy w FIFA 2000 ustawię akcelerator, w ogóle nie widać zawodników, wszystko jest rozmazane. Tak samo się dzieje z NBA Live 2000 i Need for Speed IV. Pomóżcie! Zdesperowany

*Mam Va-513 Voodoo Banshee, wszystkie gry obsługujące standard DirectX 3D zacinają się po około sekundzie, zaś z grami pod Glide i OpenGL nie mam problemów. Nawet zainstalowanie najnowszych sterowników nie pomogło. Michał z Warszawy, tel. (0-22) 638 20 75

KONTAKT

•Z każdym fanem RTS, Wormsów i Internetu, odpowiem na każdy list, Tomek Wójtowicz, e-mail: tom33x@poczta.wp.pl

•Z osobami (najlepiej z Torunia, choć niekoniecznie) zajmującymi się lub chcącymi się zająć czymś więcej niż graniem, np. muzyką, animacją komputerową, odp. na 100%, Mariusz Malerski, ul. Rynek 11, Golub-Dobrzyń 87-400

•Poznam dziewczynę w wieku 14-15 lat, Michał Kubajczuk, Stare Berezowo 41, Stary Kornin 17-206, woj. podlaskie

•Hej pcmaniacy! Właśnie wyszedł PIERWSZY numer nowopowstałego maga PC-!mania!, nowopowstałej grupy SNHAKERS 2000. Jeżeli masz ...naście lat i lubisz bawić się i pracować na kompach, to ślij do nas dysk, ze znaczkiem zwrotnym, a przyślemy Ci maga. Oto nasz adres: Andrzej Uzar, ul. Pelczara 1/196, 35-309 Rzeszów, tel. (0-17), 8657129

•Poszukuję początkujących programistów. Robię klub. Odpiszę na każdy list z dołączonym znaczkiem zwrotnym. PS Przysyłajcie swoje dzieła! Sławomir Ślanda, Grodzisko Górne 252 a, 37-306 Grodzicko Dolne

•Z osobami lubiącymi takie gry, jak AirLine, Midtown Madnes, GTA. Mile widziane dziewczyny. Marek Tepper, e-mail: toudi@poznan.eta.pl lub tou_di@go2.pl

•Z osobami grającymi w supergrę - Septerra Core oraz z fanami Lary Croft, Unreal Tournament i osobami zajmującymi się projektowaniem witryn internetowych. Romek Kałucki, ul. Keplera 24/2, 41-818 Zabrze, tel. (0-32) 273-48-53

•Z ludźmi, którzy lubią Techno, HIP-HOP i Bloodhound gang; lubiącymi też sport (siatkówkę, piłkę nożną), a także gry RPG oraz FPP. Jeżeli jesteś SK8, to też napisz, odpowiem na 99.999%. Chciałbym, żeby skontaktowała się ze mną Ewa Opacka, bo nie mam jej (chyba) nowego maila. Wysyłam jej te wiadomości, ale nic, tak jakby o niej słuch zaginął. Kamil Łazarek (BIGoz), Mysłowice, Wyspiańskiego 3/2, 41-400. lazarek@kki.net.pl

•Z fanami Star Trek: Voyager. 90% Answer. Mój e-mail: piotradamowicz@go2.pl.

•Z miłośnikami gier ekonomicznych *.Tycoon lub podobnych . Oraz symulatorów U-Bootów z 2 wojny światowej. Dzordz9@polbox.com

•Chcesz poznać ciekawego człowieka? Takim jestem ja. Interesuję się praktycznie wszystkim, co jest związane z komputerami. Pomogę także tym, którzy mają problem z Pizza Syndicate i Airline Tycon. Poznam także dziewczyny do 15 lat, interesujące się kompami i muzyką. Mail: maxsio@poczta.wp.pl

•Z Kasjopeją, której list był drukowany był w AR 10/99. pit_bro@poczta.onet.pl Piter

•Z chłopakiem 12-13 lat, który tak, jak ja, szuka przyjaciela nie tylko do spraw komputerowych. Na każdy e-mail daje 101% answer. Z fanami GTA w celu wymiany doświadczeń. kivlov@poczta.fm

•Z każdą dziewczyną jeżdżącą na rowerze, grającą w kosza i lubiącą czasami postukać na IRCu (niekoniecznie). Łukasz Janus ul. Grunwladzka 58 41-945 Piekary !!.

•Z chłopakiem w wieku 11-12 lat z całego świata (mile widziany z Nowego Sącza i Piątkowej), który posiada skaner. Z wszystkimi, którzy mają problem z grami: Heroes III of Might and Magic, Airline Tycoon, Książe i Tchórz oraz Wacki (Kosmiczna rozgrywka). Z doświadczonymi muzykami, którzy mogliby mi przesyłać midi, mp3, wavy i inne. Z fanami Tomb Raider i Lary Croft. Z dziewczyną w wieku 11 lat, która mogłaby być dobrą przyjaciółką e_mail: Divine.girl@poczta.fm. Divine Girl (w skrócie Divine lub Div).

•Z osobami interesującymi się Star Wars, Fantasy (Tolkien), oraz grami RPG. Wiek, płeć, wyznanie, rasa nie grają roli. Witold Firlej, Zawoja 146, 34-222 Zawoja, woj. małopolskie, tel. (0-33) 8775 156 (po 15-stej, oprócz piątków); e-mail: grizz@yoyo.pl

•Poznam miłośników gier typu DOOM, mój e-mail: janek_idczak@poczta.fm NIE PRZYSYŁAĆ WIRUSÓW!!!

•Z ludźmi interesującymi się informatyką, Internetem, grami, projektowaniem stron WWW, muzyką, sportem itp. GRZEGORZ GRODZKI, Głubczyce, woj. opolskie, ul. Raciborska 10a/3, 48 - 100 Głubczyce, tel. (0-77) 4858504 e-mail: gego001@poczta.fm

•Ze wszystkimi, którzy chcą współtworzyć stronę WWW o muzyce grunge (pilnie poszukiwany grafik), Marilyn Monsun, email: mar1lyn@poczta.fm UIN: 64572181 □

Czy jesteś nałogowcem?

To nie dowcip - po prostu sprawdź się... i ciekawe czy nadal się będziesz śmiał? Pamiętaj, że test robisz SAM DLA SIEBIE. Sam siebie oszukiwać nie będziesz, prawda? Więc SZCZERZE odpowiedz na kolejne pytania. A potem uczciwie rozważ jego wyniki i swoją diagnozę...

Smuggler

1. Czy przebywając w pracy/szkole etc. myślisz o tym, że wrócisz do domu i włączysz komputer i...
   a) często - 10
   b) zdarza się - 5
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

2. Czy siadając do komputera czujesz ulgę, radość, euforię etc.
   a) często - 5
   b) zdarza się - 3
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

3. Czy gdy przez parę dni nie masz dostępu do komputera, czujesz pustkę, frustrację, przygnębienie, nie umiesz zorganizować sobie czasu?
   a) często - 5
   b) zdarza się - 3
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0
   d) nie mogę wytrwać 2-3 dni bez kompa! - 10

4. Czy zdarza Ci się włączyć komputer bez powodu; czy czasem najpierw włączasz komputer, a dopiero potem zastanawiasz się co będziesz na nim robił?
   a) często - 10
   b) zdarza się - 5
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

5. Czy dla komputera zrezygnowałeś z np. obejrzenia filmu, na który długo czekałeś, ważnego meczu etc. Ew. czy jednocześnie grasz i np. oglądasz TV :).
   a) wiele razy... - 5
   b) zdarza się - 3
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

6. Czy nie poszedłeś na imprezę/randkę, bo zacząłeś grać/pracować... i wszystko inne stało się nieważne?
   a) często - 10
   b) zdarza się - 5
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

7. Czy odkąd masz komputer, mniej czytasz; czy Twoje oceny w szkole pogorszyły się?
   a) oj tak... - 5
   b) hm, czy ja wiem - 3
   c) nie - 0
   d) wprost przeciwnie! (*)

(*) - ej, kogo Ty kantujesz, co? To miał być UCZCIWY test! :)

8. Czy czujesz pieczenie oczu, bóle pleców, karku, nadgarstków, palców po zakończeniu pracy z komputerem?
   a) zawsze - 15
   b) często - 10
   c) zdarza się - 5
   d) nigdy lub bardzo rzadko - 0

Uwaga: do uzyskanego wyniku dodaj 2 pkt., jeśli czujesz co najmniej dwa opisane objawy naraz lub 5 pkt., jeśli czujesz minimum 3 objawy naraz.

9. Czy spędzasz przed komputerem - w swoim czasie wolnym - więcej niż 25 godzin tygodniowo? (*)
   a) często - 10
   b) zdarza się - 5
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

Uwaga: jeśli dziennie spędzasz minimum 4 h lub powyżej 30 h tygodniowo, zalicz sobie 15 pkt. Jeśli jest to co najmniej 35 h tygodniowo - 20 pkt.
(*) - nie wliczaj czasu spędzonego przy kompie w szkole -"w ramach nauki - lub pracy.

10. Czy - gdy pytają Cię ile siedzisz przy komputerze - pomniejszasz liczbę tak spędzonych godzin?
   a) z reguły - 5
   b) zdarza się - 3
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

11. Czy jesz jednocześnie używając komputera, ponieważ szkoda Ci marnować czasu na posiłki?
   a) często - 10
   b) zdarza się - 5
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

12. Czy leżąc w łóżku myślisz o tym jak dziś grałeś, w co grałeś, lub w co będziesz grał jutro?
   a) bardzo często - 15
   b) często - 10
   c) zdarza się - 5
   d) bardzo rzadko - 3
   e) nigdy - 0

13. Czy w sobotę włączasz komputer przed południem?
   a) często - 5
   b) zdarza się - 3
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

14. Czy zdarzyło Ci się położyć spać po godzinie drugiej w nocy, ponieważ grałeś?
   a) hehe, zwykle gram do tej pory - 15
   b) przynajmniej raz w tygodniu - 10
   c) zdarza się parę razy w roku - 5
   b) zdarzyło się parę razy w życiu - 3
   c) nigdy lub bardzo rzadko - 0

15. Musisz mieć nową grę...
   a) jedną na tydzień/dwa - 15
   b) jedną na miesiąc - 10
   c) z 5-6 na rok - 3
   d) poniżej 5 na rok - 0

16. Upgradeuję kompa... (*)
   (*) - zakładając, że masz na to kasę...
   a) gdy tylko dowiem się o nowych peryferiach - 5
   b) gdy widzę, że nowe gry cienko chodzą - 3
   c) gdy wiem, że będzie mi to potrzebne - 0

17. Mam lat:
   do 15 - 7
   do 25 - 4
   do 35 - 2
   więcej - 0

18. Płeć
   męska - 2
   żeńska - 1
   ...to ja jestem Larą Croft!!! - 100 :)

19. Uważam, że...
Uwaga: tu możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź - wtedy zsumuj punkty. Mówiąc ściślej: MASZ wybrać każdą odpowiedź, z którą się zgadzasz...
   a) za dużo siedzę przy kompie - (-1)
   b) ...inni siedzą więcej - 1
   c) to całe gadanie o nałogu to jakaś głupota! - 4
   d) a mi tam, mogę być nałogowcem! - 3
   e) nie jestem nałogowcem, bo kiedyś nie używałem kompa przez xxx dni! - 2

Uwaga: W teście nie uwzględniono uzależnień sieciowych (siedzenia na IRCu, surfowania itd). Więc jeśli masz dostęp do Internetu, to śmiało możesz doliczyć do swego wyniku z 10-20%...

Diagnoza:

do 25 pkt. - tylko pozazdrościć samokontroli. Na pewno nie kantowałeś? Albo masz szlaban na kompa? :). A mówiąc szczerze: jeśli kupujesz to pismo, to wątpię byś miał mniej niż 25 pkt.

26 - 30 - i tak trzymać. Grunt to korzystać z umiarem z wszelkich przyjemności...

31 - 35 - w porządku, nałogowcem nie jesteś. Ale nie popadaj w samozadowolenie, OK?

36 - 39 - całkiem nieźle! Co oznacza tyle, że wielu ludzi świruje bardziej od Ciebie :). Dla kogoś, kto nie ma kompa i tak jesteś maniakiem.

40 - 45 - mógłbyś siedzieć troszkę mniej przed kompem, ale jesteś w miarę normalny - przynajmniej w towarzystwie innych graczy.

46 - 50 - hm hm hm... nieco przeginasz. Kontroluj się, bo dojeżdżasz do granicy normalności.

51 - 55 - to ostatnia szansa, byś się wziął w garść. Zdradzasz już pierwsze objawy uzależnienia! Jeśli masz silną wolę, to narzuć sobie jakieś ograniczenia i powinno być dobrze. Jeśli nie... będziesz wkrótce nałogowcem. Poczytaj, co cię wtedy czeka...

56 - 60 - witaj w klubie, frajerze. "Tylko cienka czerwona linia dzieli rozwagę od szaleństwa" - powiedział Szekspir. Właśnie ją przekraczasz. Jeśli możesz - zatrzymaj się i cofnij! Dasz radę?

61 - 65 - stary, może nie wiesz, ale jesteś już całkiem nieźle uzależniony. A wiedz, że takie uzależenie bardzo łatwo się pogłębia, zaś wyjść z niego trudno. Czy słyszysz te dzwonki alarmowe? Czy masz jeszcze silną i wolną wolę? No to udowodnij to sobie...

66 - 69 - oooo, ludzie popatrzcie: piękny objaw nałogowca, wszystkie objawy syndromu uzależnienia jak na dłoni. Nic, tylko zakonserwować i pokazywać studentom medycyny. Zresztą promieniowanie monitora i tak samo to zrobi za czas jakiś, zaś granie totalnie Cię odmóżdży - i preparat anatomiczny gotowy. Wot, sudba' czeławieka. Zdaje się, że w życiu miałeś kiedyś większe ambicje?

70 - 80 - bardzo niedobrze, komputer rządzi Twoim życiem; właściwie to nie masz już w ogóle życia. Cała Twoja egzystencja ogranicza się do tego, by coś zjeść, odbębnić szkołę/pracę i w końcu nacisnąć magiczny guzik Power... Tak naprawdę to jesteś niewolnikiem blaszanego pudła. Jeśli masz powyżej 15 lat, nosisz okulary, nie masz dziewczyny, a Twoich przyjaciół bez problemu policzysz na palcach jednej ręki... Sam pomyśl - czy to nie żałosne? Przed czym uciekasz w świat komputerowej iluzji? I tak nie uciekniesz, a przebudzenie będzie z każdym rokiem boleśniejsze i gorsze niż w Matrixie. Póki czas łykaj czerwoną pigułkę i walcz z nałogiem!!!

81 - 84 - gdzie byli Twoi rodzice, nauczyciele, przyjaciele? Twój świat ma już rozmiary kineskopu monitora: 14-17 cali. Jesteś fizycznie i psychicznie uzależniony! Ale nigdy nie jest za późno, by spróbować choć ograniczyć nałóg. Tak, tak, "taki nałóg lepszy i mniej szkodliwy niż prawdziwe ćpanie" - powiadasz. Jasne. Fajnie, że to mówisz. Ten, co ćpa kokę albo amfę też się pociesza, że heroina jest szkodliwsza i szybciej zabija. A walący w kanał herę pociesza się, że inni kupują znacznie gorszy i szkodliwszy towar itd. No to pocieszaj się dalej i dalej grzęźnij w nałogu... Miłych snów... do czasu.

85 i więcej - tu naprawdę nie ma już żartów. Jeśli masz około 15-20 lat, to wiedz, że za parę lat będziesz bardzo żałował tego, iż nikt Cię nie ostrzegł (naprawdę nikt?...) do czego zmierzasz. Nie wiem czy wiesz, ale w USA takich, jak Ty, leczą w szpitalach (serio!!!) i poddają psychoterapii - tak jak "normalnych" narkomanów. Bo też jesteś już narkomanem. A że narkotyk wprowadzasz przez oczy, a nie nos, żołądek czy płuca - jaka różnica? Jeśli nie tylko grasz, a np. programujesz, to - być może - zostaniesz kiedyś Billem Gatesem 2 - ale masz 100.000x większe szanse na to, że zostaniesz po prostu życiowym nieudacznikiem. Człowiekiem, którego realne życie jest równie barwne i urozmaicone, jak ekran Windowsa w trybie awaryjnym. Myślisz, że ludzie Cię podziwiają? Nie, oni się z Ciebie śmieją...

100 i więcej - Boże... miej litość nad nim, bo nie wiedział co czyni.

* * *

PS I żeby było wszystko jasne - ja nabiłem 44 punkty. □

Gry a Sprawa Polska [*]

"Polak potrafi". Ileż razy już czytaliśmy ten frazes?! Oj, dużo... A czy rzeczywiście - czy Polak coś jeszcze potrafi?

Jak zwykle, do czego niemal zobowiązuje nazwa działu, należało by zacząć od retrospekcji. Powspominajmy więc...

Pamięta ktoś stare CDActiony? A hucznie zapowiadaną grę "Clash" (***)? Pamiętam ten tekst z okładki: "Clash - gra wszech czasów nadchodzi". Teraz może to budzić uśmiech, ale kiedyś odgrywało sporą rolę natury patriotyczno - propagandowej ;). Niestety - niczym nie popartej (IMHO). Gdyż Clash może nie zrobił klapy, ale na Zachodzie to raczej nie zaistniał. To była jedna z pierwszych polskich gier, które miały podbić świat. Szumne zapowiedzi w prasie, opinie autorów, których by się sam Narcyz nie powstydził - słowem: cudo. Jednak, gdy przyszła pora recenzji, coś się zaczęło psuć. Owszem - oceny bywały pochlebne, ale mimo pisania, że "Nie biorę poprawki na to, że to jest polski produkt", czy innych głupot - wszyscy widzieli ewidentne wady tej gry, a na pewno nikt by się nie odważył porównać jej z Warlords. Jednak zapewne gra nie sprzedawała się źle - co było spowodowane raczej kampanią, aniżeli rzeczywistą jakością. Pierwszy zawód.

Później zaczęło być głośno o Katharsis - strzelanki autorstwa Metropolis. Tym razem propaganda nie obejmowała tylko pustych słów, ale poparta była ślicznymi screenami. Znowu czekanie, niepewność - jest - pojawiła się! Oceny w prasie: naturalnie, nie wypadało wśród ogólnych zachwytów dopuścić do siebie faktu, że gra poza ładną (jak na tamte czasy) grafiką, była po prostu przeraźliwie nudna i całkowicie wyprana z dynamizmu. Może to, co teraz piszę jest ciut obrazoburcze, ale wątpię, żeby znalazło się wielu (poza autorami gry) chętnych do obrony Katharsis. Drugi zawód. Nie muszę chyba pisać, że gra nie zdobyła żadnej popularności na Zachodzie (bodajże ocena 36% w PCGUK)?...

Metropolis nie ustawał w próbach podbicia Zachodu. Tym razem miał prawdziwego asa w rękawie - Robo Rumble vel Reflux. Mnóstwo zapowiedzi w prasie, hurraoptymistycznych nowości, znowu nastrój czekania. Wszyscy chcieli wreszcie jakiejś zmiany (czy nikt nie widzi tu jakichś analogii do polskiej piłki nożnej? ;)): panowało przeświadczenie, że tym razem Polska będzie słynna na cały świat nie tylko dzięki Papieżowi i Wałęsie (a działo się to jeszcze przed Gołotą;). Chyba nawet osoba, która nie widziała tej gry, wie jakie jest zakończenie jej historii. Tak jest. Pomyślne recenzje, podkreślenie wspaniałego engine, pięknej grafiki, wspaniałych pomysłów... Ale w praniu to wszystko jakoś się wybieliło. Gra nigdy nie miała rzeszy zwolenników, tak bardzo charakterystycznej dla hitów. I teraz mało kto o niej pamięta. Trzeci zawód.

Monopol Metropolis na "światowe produkty" został przełamany. Tym razem za robotę wziął się Optimus. I wypuścił "Pył". Nie chce mi się powtarzać znowu tego samego o kampaniach, zapowiedziach, ale powiem tylko jedno: Pyłu nawet na wyprzedaży nie chcą... Czwarty zawód.

Gdybym miał podać więcej przykładów... Nie ma sprawy! Niech będzie "polski Quake": Target! :> (Wiem, złośliwy jestem) O tej "superprodukcji" najlepiej świadczy to, że autorzy promowali swoją grę turniejem... Quake`a! :) Który to już zawód?

Wspólną cechą dla wszystkich wymienionych wyżej produkcji jest dobra kampania reklamowa. Ale, niestety, zdaje się, że budżet przeznaczony na grę został pochłonięty do końca na reklamy (nie śmiem nawet sugerować, że zapowiedzi w niektórych gazetach były "sponsorowane";->), a na wynajęcie poważnych beta testerów już nie starczyło. Bo gry nie mają wad spowodowanych złą grafiką, czy nieodpowiednim zapleczem programistycznym - to w warstwie grywalności coś się zawsze psuło.
Ale ten tekst nie piszę po to, żeby go zakończyć wyrazami zrezygnowania i chęcią emigracji (Chociaż mógłbym... Dowcip: "Baca, za Komuny, udziela wywiadu. Pytają go: No, baco - co zawdzięczacie Stalinowi? - Yyy, ano Stalin dał nam kładkę nad strumyczkiem. - Ale baco! Słucha was cała Polska! -No to: Stalin dał nam poręcze do tej kładki. - Ależ baco! Słucha was cała Europa! - Stalin nam jeszcze ją pomalował. - Baco! Słucha was cały świat, a wy o takich małych rzeczach mówicie? Co innego wam dał Stalin?! - Słucha mnie cały świat? - Słucha! - Nawet Ameryka? - Nawet! Na to baca: RAAATUUNKUU!!!). Moim celem była wręcz apoteoza polskości! ;) (Tylko coś, na razie, nieskuteczna;).

Na szczęście niedawno trend reklamowania został przerwany. Powstała pierwsza, "polska", ale mogąca się spodobać na Zachodzie, gra! Piszę tu o "Gorky 17". Kampania w polskiej prasie była relatywnie niewielka. I bardzo dobrze to się dla gry skończyło. G17 nie jest nudne, ma świetną grafikę, właściwie trzyma poziom wielu bardzo dobrych produkcji zagranicznych. Celowo nie piszę: "Zachodnich", gdyż porównywałbym raczej Gorkiego do... Final Fantasy VIII! I myślę, że Polacy przy tym porównaniu nie muszą się wstydzić - znam kilka osób, które wolą wręcz polską produkcję, a to ze względu na brak mangowości... Jednak uważny czytelnik zauważył pewnie cudzysłów przy określeniu gry, jako "polskiej". Cóż - nie można mieć wszystkiego. Nie wszystko w grze zostało zrobione przez Polaków. Na przykład dialogi zostały napisane przez Amerykanina. No i naszemu, Jarkowi Owiczowi, się dostało (Owicz to postać w grze). Padł ofiarą idiotycznych stereotypów: Polacy nie lubią Rosjan etc. (BTW: szkoda, że nikt w Polsce nie chce zrobić gry, w której można by umieścić polskie przesądy o Amerykanach, np. John, idiota, który nie wie, w którym stanie mieszka, a jego ulubionym zajęciem jest ganianie za krowami czy linczowanie Murzynów...) Jak na polską grę, to niezbyt mądry pomysł...

Jeszcze przed G17 pojawił się inny polski produkt - Mortyr. Gra niezła, lecz przez swoje wymagania sprzętowe nie ma chyba żadnych szans na sukces... [Zresztą nie tylko przez nie].

Ale to wszystko nie odniosło prawdziwego sukcesu, na miarę... Earth 2140 i jej sequela - E2150, prawie polskiej gry! ;) Co prawda nie znam się na RTSach, ale ponoć nawet da się w to grać! ;)) Niestety - PRAWIE polska... Gdyż tworzona przez Polaków, ale dla Niemców i za niemieckie pieniądze... Wiem, nie powinienem się czepiać, ale ja Michalczewskiego również za polskiego boksera nie uważam... :) Ale na jej przykładzie widać dokładnie bolączkę polskiego rynku - notoryczny brak pieniędzy.

[Redakcja: jeśli pieniądze są obce, ale idea, dizajn itd. polska - to gra JEST polska. Bo inaczej to okaże się, że nasz Polonez to wóz... koreański. Bo robiony za kasę Daewoo. Swoją drogą obie gry z serii Earth odniosły na Zachodzie naprawdę wymierne sukcesy artystyczne i komercyjne. I to się liczy - że są u nas ludzie, którzy potrafią zrobić naprawdę dobrą grę. dzięki czyim pieniądzom... czy to ma jakieś znaczenie?].

A co nas czeka w przyszłości? Wiedźmin, mimo iż też szumnie zapowiadany, może być świetną grą. Ale - skądś to znam... Czy ja powyższego zdania gdzieś nie czytałem? ;)

Na zakończenie jeszcze jeden fajny przykład. Słyszał ktoś o polskiej grze pt. Denis?! Ja w każdym bądź razie nie. Gra nie miała żadnej kampanii reklamowej, a tu nagle Smuggler wyskakuje mi z zapowiedzią... Gra ładniejsza od Croca, podobno fajna, polska... I bez kampanii reklamowej! Chyba jednak Polak potrafi nie tylko się chwalić! :))

I tym optymistycznym akcentem żegna Was wyżej albo niżej [w zależnosci od fantazji ludzi z DTP] podpisany...

[*] - celowe i bezczelne nawiązanie do twórczości Barańczaka ;)

[**] - pozazdrościłem ELDowi ;) (wierz mi, że nie Ty jeden - dop. Eld)

[***] - gdy Clash był zapowiadany w CD . to był wówczas zupełnie inną grą, od tej, która trafiła do tłoczni. Miało to być (w scenariuszu) połączenie czegoś w rodzaju "King & his family & court - sim" ze skomplikowaną turową strategią. Co wskutek rozmaitych "ingerencji sił wyższych" skończyło się na czymś, co przypominało RTS rozgrywany w turach. Nie twierdzę, że Clash był złą grą. Ie gdyby zrobiono ją dokładnie wedle moich sugestii, to gra byłaby oryginalniejsza. [Eks-scenarzysta Clasha].

□

Qn'ik (np. "Elmos song" [**])

Ankieta 1999 rok

Oto wyniki ankiety, ogłoszonej w CDA 12/99. Sporo czasu je opracowywaliśmy - no ale przyszło troszkę ponad 5000 kuponów, które trzeba było bardzo szczegółowo "obrobić". Od razu informujemy, że niektóre wyniki ankiety zatajamy - nie dlatego, że wypadły na naszą niekorzyść, ale dlatego, że [co stale powtarzamy] informacja to też BROŃ oraz... KASA. Nie chcemy się dzielić z konkurencją niektórymi danymi, których zdobycie kosztowało nas sporo wysiłku; danymi, które umożliwią nam udoskonalenie naszego pisma i zyskanie jeszcze większej ilości czytelników. To chyba oczywiste. Myślę, że zrozumiecie i nie będziecie się o to złościć. I tak mamy dla Was masę ciekawych informacji... Zapraszamy do lektury!

CZYTELNICY

•Miejsce zamieszkania
Okazuje się, że najwięcej naszych czytelników żyje w województwie śląskim, zaś najmniej (dokładniej - 10x mniej) w podkarpackim.

•Wykształcenie
Nie było dla nas zaskoczeniem, że ponad 3/4 naszych czytelników to uczniowie szkół podstawowych, gimnazjów i liceów.

•Wykorzystanie komputera
Blisko 50% z Was bawi się, ok. 40% bawi i uczy, 12% bawi, uczy i pracuje.

•Wiek czytelników
To już można było wywnioskować, analizując strukturę wykształcenia. Ogromna część naszych czytelników ma 10-20 lat.

•Miejsce zamieszkania
Dominują miasta do 50 tys. i powyżej 250 tys. mieszkańców.

•Płeć
Tjaaaa... sami niemal faceci. Kobiety to jakieś 2-3% populacji... Ech...

•Ile lat czytasz CDA?
Tych, którzy czytają CDA od samego początku jest 6%. Od minimum 3 lat - 15%. Gdy jednak pamięta się, że pierwotny nakład CDA to ok. 10% aktualnego [w dniu ogłoszenia ankiety!], to okazuje się, iż bardzo wielu tych, którzy kupili nas te 4 lata temu [coś koło 70%?], jest nam nadal wiernych! Dzięki! [Zresztą podziękowania należą się też WSZYSTKIM, którzy nas kupują, co też niniejszym czynimy]. Cieszy też dynamiczny wzrost naszych czytelników [heh, wystarczy popatrzeć na nakład...].

•Kto Was zachęcił do kupna CDA?
Niemal 3/4 ludzi samodzielnie odkryło istnienie CDA, zaś większość pozostałych kupiła dzięki kumplom. Macie fajnych i mądrych kumpli :P.

WASZ SPRZĘT

•Procesor
Blisko połowa z Was to posiadacze P2 lub Celerona. 1/4 ma P200-300, zaś 1/5 P120-166. Posiadacze słabszych procków to jakieś 7% naszych czytelników.

•Akcelerator
Hmmm... okazuje się, że całkiem sporo ludzi nadal nie ma takowych. Wydaje się to dziwne w momencie, gdy 4 MB dopałkę można kupić za jakieś 100 zł, a gier wykorzystujących dopalacze jest coraz więcej i więcej. [A nawet stareńkie Voodoo 1 z 4 MB jest nieskończenie lepsze od... jego braku ;)]. Dziwne, bardzo dziwne... Tym bardziej, że sporo osób ma naprawdę silne procesory - czyli na brak kasy nie narzeka... Inna ciekawostka: wśród tych, co dopałki już mają, zdecydownie górują posiadacze akceleratorów z 32 MB na pokładzie. Wychodzi więc na to, że jak już ktoś się szarpnie na wydatek - to kupuje coś naprawdę mocnego. I w sumie rozsądna decyzja. Prywatnie jednak radzimy - zamiast kupować 17 MB HDD, albo zmieniać procek z szybkiego na jeszcze szybszy itd. - zainwestujcie [jeśli takowego nie macie] choćby w najtańszy dopalacz. Nie poznacie wielu gier...a wiele innych, dzięki temu poznacie ;), bo w końcu ruszą na Waszym sprzęcie. [Powyższego tekstu nie sponsorował żaden producent dopalaczy, hehe].

•Ilość RAM
Dominują ludzie posiadający 32-64 MB Ram.

Reasumując: standardowa polska konfiguracja kompa to Celeron 330/360 + 64 MB + dopalacz z 32 MB.
Brzmi nieźle...

CD-ACTION

•Teksty
87% uznała, że są w sam raz, dla 5% są za długie, dla 8% za krótkie;
91% uważa, że dobrze się je czyta, dla 4% są zbyt fachowe, zaś dla 5% zbyt naiwne;
90% uważa, że są odlotowe, dla 8% są nijakie, dla 2% są za sztywne;
97% uważa je za profesjonalne, 3% za nierzetelne;
99% ocenia "Bywa różnie, ale w sumie OK", 1% - "Bywa różnie, ale w sumie kiepskie";

•Ocena działów
* **Wstępniak** - okazuje się, że większość z Was... lubi wstępniak. Nie czyta go 11%, 6% nie lubi, 15% nie przepada, 8% uznaje za ideał. Reszta daje 4 lub 5.
* **Spis treści** - tyle było krzyku... a prawie 1/3 ludzi w ogóle go nie czyta! Dla większości jest on na 4. Całkiem nieźle, ale będziemy w takim razie go jeszcze ulepszać.
* **Zawartość Cover CD** - tu, jak się wydaje, nie ma za bardzo co zmieniać. Dla niemal 30% to ideał, dla 40% dział jest na 5, dla 30% na 4. Nie podoba się niecałym 4%.
* **W produkcji** - tu też chyba dobrze trafiliśmy w Wasze gusta, dla niemal 50% dział jest na 5, dla prawie 20% na 6, 2% nie czyta, tyleż samo ocenia źle.
* **Za 5 12** - dział się dobrze przyjął. W ocenach dominują 4 i 5 [w sumie 65%]. Nie czyta 4%, źle ocenia 5%, 6 daje 13%. Czyli jest tu trochę do pomajstrowania i ulepszenia.
* **Recenzje gier** - Większość [55%] dało 5. 22% - 6. 1% nie czyta, źle ocenia 2%. To starczy za komentarz.
* **Sufler** - nie czyta 14%. Nie lubi 4%. Większość wycenia na 5 lub 4, 17% na 6. Czyli dział jest potrzebny i przydatny - ale można go zrobić lepiej. OK, spróbujemy.
* **Świnka** - nie czyta 13%. Nie lubi 7%. Większoś daje 4 lub 5. 6 dało 13%. Jw.
* **Pomocna Dłoń** - nie czyta 8%. Nie lubi 6%. Dla aż 19% to strzał w 6! Dominują 4 i 5. Dobrze wiedzieć. Myśleliśmy, że oprócz dających anonsy nikt nie będzie nim zainteresowany :).
* **Przemyślenia** - 14% nie czyta, 7% nie lubi. Dominują 4 i 5. 11% daje 6. Znaczy warto nad nim popracować, ale źle nie jest i dział zostaje.
* **Wywiady** - 23% nie czyta. 12% nie lubi, 17% nie przepada. Dominują 4 i 5. 7% daje 6. Tak czy siak wywiadów za dużo u nas nie ma... i pewnie za dużo nie będzie, skoro tak.
* **Action Net** - 24% osób nie czyta (pewnie nie mają dostępu do Internetu?). Nie lubi 6%. Dominują 4 i 5. Dla 11% jest to ideał. Czyli dział jest OK, ale trzeba nad nim popracować.
* **Scena** - 41% nie czyta, źle ocenia 9%, 10% nie przepada, dominują 4 i 5. 9% czytelników daje 6.
To wprawdzie dział dla określonej grupy maniaków i raczej nie zniknie z łamów... ale być może troszkę go w takim razie zmniejszymy i postaramy się uatrakcyjnić.
* **Na Luzie** - 2% nie czyta. 4% nie lubi, 5% traktuje obojętnie. 13% wycenia na 4, 25% na 5. Szóstki dało... 50%!!!!!!! Tja, bez komentarza, bo co tu mówić? Wypadałoby poszerzyć - ale nie jest to takie proste; liczba dobrych żartów w sieci nie jest wcale taka duża. Powiemy więc tak - postaramy się, by choć od czasu do czasu ten dział miał większą objętość, poszerzymy też go na CD. Pasuje?
* **Relacje z targów** - 9% nie czyta. 5% nie lubi. Blisko 60% daje [po równo 4 lub 5]. Dla 17% to 6. Znaczy, potrzebny dział...
* **Nie tylko gramy** - 9% nie czyta. 5% nie lubi. Dominują 4 i 5, dla 16% to ideał. Kto by pomyślał? Wydawało się nam, że to będzie jak ze sceną - kącik dla fanatyków i maniaków. A tu proszę - miła niespodzianka, większość z Was przyjęła go życzliwie. Dobrze!
* **Recenzje programów** - 8% nie czyta, 6% nie lubi, 11% traktuje obojętnie. Dominują 5 i 4, 6 daje 14%. No proszę, całkiem dobry wynik. Też w listach narzekacie - ale [jak się okazuje] ogół ocenia dział pozytywnie... Co nie oznacza, że nie będziemy chcieli podnieść jego atrakcyjności.

*** Poradnik** - nowa rubryka... i bardzo ładnie trafiła w Wasze gusta. Olewa ją 5%, 4% na nią narzeka, 8% ma mieszane opinie... Ale aż dla 25% to ideał, a dominują 5-tki! Fajnie, że chcecie nie tylko grać, ale i się czegoś nauczyć! Tak trzymać!
*** Sprzęt na świecie** - właściwie powinniśmy tu skopiować poprzedni akapit, gdyż wyniki są praktycznie identyczne z dokładnością do 1-2%! Niesamowite... i bardzo nas to cieszy. Okazuje się, że pomysł skrzyżowania pisma o grach z hardware'em i poradami, które można zrozumieć, nie będąc przy tym conajmniej na II roku informatyki :), przypadł Wam do gustu.
*** Sprzęt** - rynek krajowy - dominują 5 oraz 6 (tych jest aż 28%). I fajnie :)).
*** Zachęta do prenumeraty** - heh, 14% omija, 10% narzeka, 12% ma mieszane zdanie... ale 19% daje 6, a 4 i 5 dominują. Hm. Niejeden inny dział z chęcią by "kupił" takie wyniki. Poszerzymy go więc o 10 stron :))) [żart!!!].
*** Action Redaction** - 3% nie czyta. 3% marudzi (1-2). 4% ma mieszane opinie (czyli daje 3). 11% daje 4. 20% wycenia na 5%. 6 daje - fanfary!!! - 59% ankietowanych!!!!!!!! Arrrghhhhh... [autorzy omdleli z wrażenia]. Czy to znaczy, że AR przytyje? No... nie. Ale TYLKO dlatego, że tak chcą... jego autorzy! Czemu? Bo nie chcą, by się Wam ta rubryka przejadła. 4 strony to naprawdę optimum i dodanie większej ilości stron tylko by AR wyszło na złe. Ale nie bójcie się nic - wkrótce na CD pojawi się coś, co fanów AR na pewno ucieszy... [szczegóły za miesiąc].
*** Tipsy** - 34% czytelników daje ocenę 6. 30% - 5. 19% - 4. Nie czyta 5%. Zatem, gdy tylko będzie dużo dobrych tipsów, to będziemy na nie przeznaczać więcej miejsca.
*** FPP-Zone** - nie czyta 22%. Nie lubi 6%. 9% daje ocenę 3. 19% daje 4. Po 22% daje 5 i 6. Wprawdzie sporo osób rubryki nie czyta - no ale adresowana jest do określonego kręgu fanów, a 44% ocen 5 i 6 ma swoją wymowę. Zatem można powiedzieć, że FPP-Zone spotkała się z pozytywnym odzewem i powinna u nas zagościć na stałe.

•Największa rewelacja w CDA
Ponad 1/3 wskazała na... Action Redaction. 1/4 na recenzje gier. Na Luzie, które dostało bardzo dużo ocen "6" okazało się największą rewelację dla 13% czytelników. I to nas ucieszyło - tj. uważacie, że dział jest bardzo fajny, ale jednocześnie pokazujecie, że potraficie go umiejscowić na właściwym mu miejscu w hierarchii CDA [czyli nie za wysoko :)]. Brawo, bardzo dojrzałe podejście. Popularnością cieszą się też: Poradnik i Kursy oraz Zawartość Cover CD (dziwne, nie? :)).

•Ulubiony dział w CDA
Recenzje gier - prawie 30% luda. Action Redaction - 24%. Na Luzie - 15%.

•Wywalić z CDA...
Scena - 27%. Wywiady - 13%. FPP Zone - 10%. Świnka - 10%.

•Ilość stron
Ponad 60% czytelników uznało, że 196 stron jest OK i są zapełnione z sensem. Jakieś 14% miało różne obiekcje co do treści [tj. głównie % stron poświęconych na różne działy]. Dla 24% 196 stron to ciągle za mało. Dobrze wiedzieć :).

•Opracowanie graficzne CDA
Dla blisko 50% jest idealne, dla blisko 40% bardzo dobre. Obiekcje zgłaszał... 1% czytelników.

•Dostępność pisma
6% ma spore problemy z nabyciem CDA, 15% musi uważać, by ktoś im go nie zgarnął z kiosku. Reszta nie narzeka :).

•Inne pisma
Około 40% naszych czytelników czytuje także inne pisma komputerowe. Rozrzut tytułowy jest tu dość spory - wśród podanych nazw nie ma jakiegoś zdecydowanego faworyta. I wbrew pozorom, dużo osób czyta też pisma komputerowe wcale nie o grach...

•Czy wprowadzić nowe działy do CDA?
Odpowiedzi na tak i nie rozłożyły się niemal równo. Problemem jest jednak, JAKI dział wprowadzić - znów jest mnóstwo propozycji i brak zdecydowanego faworyta. Zwykle było tak, że fani danego gatunku gier chcieli kącika o nich [sportowe, strategiczne, RPG itp., itd]. No dobra, tak naprawdę był jeden faworyt - chyba ze 30% z Was dopisało tu: "Więcej seksu". No comments, świntuchy :).

•Pudełka na CD
Zwolennicy to niemal 100%...

COVER CD

•Dema gier
Blisko 70% uznaje, że jest ich w sam raz. Dla 17% jest ich za mało, dla 11% za dużo, 3% nie ma zdania.

•Użytki i shareware
Dla 50% jest w sam raz, dla 23% za mało, dla 5% za dużo, reszta nie ma zdania.

•Extras [ogółem jako całość]
Za mało - 45%. W sam raz - 36%. Za dużo - 7%. Brak zdania - 12%.

•Bonus 1
Za mało - 52%. W sam raz - 9%, za dużo - 4%, brak zdania - 5%. Hahaha!!! [zarechotał szatańsko autor tego działu i poleciał z wynikami do szefostwa, gdzie zaraz wywalczył parę ładnych MB więcej - co widać już na tym CD :)].

•Bonus 2
Za mało - 34%, w sam raz - 48%, za mało i bez zdania - po 9%.

•Scena
Za mało - 10%. W sam raz - 30%. Za dużo - 28%. Brak zdania - 32%.

•FPP Zone
Za mało 7 - 16%, w sam raz - 37%, za dużo - 20%, bez zdania - 27%.

•Pełne wersje gier
Za mało - 44%, w sam raz - 48%, za dużo - 5%, brak zdania - 3%.

•Pełne wersje użytków
Za mało - 44%, w sam raz - 40%, za dużo - 8%, brak zdania - 8%.

•MP-Zone
Za mało - 29%, w sam raz - 31%, za dużo - 10%, brak zdania - 30%.

Wnioski: należy się spodziewać pewnego przytycia paru działów [Bonus 1 na samym czele listy potencjalnych kandydatów]. Natomiast nie ma zdecydowanych faworytów do odchudzenia. Będzie więc pewien problem jak: a) nie ruszając dem, b) nie ruszając istniejących już działów, c) zwiększyć objętość kilku kącików, d) dawać jednocześnie więcej pełnych wersji gier i użytków. Kwadratura koła? Nooo... niekoniecznie, bo będzie nas ratował ów cokwartalny [póki co] trzeci CD. Dzięki temu będziemy w stanie pogodzić ogień z wodą. Choć naturalnie nie oczekujcie CUDÓW - pełne wersje gier swoje kosztują, więc na Q2. Diablo itp. nie radzimy oczekiwać... w każdym numerze CDA :). A propos pełnych wersji...

•Pełna wersja gry
Ku naszemu zdziwieniu absolutny faworyt redakcji [Fallout] zajął dopiero drugie miejsce!!! A zwyciężył Earth 2140. Wysoko były też Wacki, Dark Colony, Spec Ops. Ciekawostką jest obecność gry [???] o nazwie... WinAmp :). [Otrzymała cały 1% głosów... ale zawsze. No cóż - czyż WinAmp nie GRA? :PPP]. Niezłe oceny dostał też Magix Music Maker [też gra...], który usadowił się gdzieś w pierwszej 10-tce klasyfikacji. Należy tylko pamiętać, że w momencie tej ankiety nie wiedzieliście jeszcze, że będzie Shogo i Actua Soccer 3...

•Strona WWW - opracowanie graficzne
Złe - 2%, takie sobie - 6%, dobre - 22%, b.dobre - 38%, ideał - 17%.

•Strona WWW - opracowanie merytoryczne
Złe - 2%, takie sobie - 8%, dobre - 29%, b.dobre - 33%, ideał - 12%.

W obu wypadkach zatem jest jeszcze sporo do zrobienia...

Dziękujemy wszystkim, którzy wzięli udział w ankiecie. A oto lista ankiet (z podanymi sloganami reklamowymi), których autorzy otrzymają od nas upominki. Szczęście uśmiechnęło się do:

- **Błażej Nowak; Wrocław**
- **Łukasz Cyra; Bytów**
- **Tomasz Bujok; Żary**
- **Tomasz Kubak; Gdańsk-Wrzeszcz**
- **Michał Telega; Wągrowiec**
- **Tomasz Śliwkowski; Białystok**
- **Jacek Szter; Barczewo**
- **Dawid Zachański; Płock**
- **Krzysztof Bryndza; Ponikiew**
- **Krzysztof Niemczyk; Kraków**

Upominki wyślemy pocztą, w ciągu miesiąca od opublikowania wyników tejże ankiety.

Zapraszmy też do uczestnictwa w następnej ankiecie, którą tradycyjnie zamieścimy w grudniowym numerze pisma. Dzięki niej wpływacie na formę i zawartość CDA.

Redakcja.

Ankieta roku 1999

THE CORUSCANT GLOBE

Artyis

...Brzęczyki holocronu i personalnych komunikatorów redaktorów wypełniały korytarze i sale budynku w stopniu dobitnie świadczącym, że dzieje się tu coś o żywotnym znaczeniu dla wielu istnień. I tak właśnie było - ogromny ekran w centralnie położonym pomieszczeniu, w miejscu, gdzie wszystkie te dźwięki w niewytłumaczalny sposób cichły i wytłumiały się, był w pewnym sensie centrum Znanej Galaktyki. Wszędzie bowiem tam, gdzie żyją inteligentne, świadome swego uczestnictwa w jej życiu i procesach, znaleźć można videobeamy wyświetlające dokładnie jego obraz, przekazujące te same wiadomości, propagujące wzorce rozumowania i postępowania. To na nim bowiem składane są gotowe materiały stanowiące nieustannie aktualizowaną treść galaktycznego The Coruscant Globe. Witam tych wszystkich z Was, którym udało się w naszym miesięczniku znaleźć jedyny tego typu beam na Ziemi.

Witamy w redakcji The Coruscant Globe, w chwili obecnej wypełniającej swe powinności informacyjne i opiniogenne wobec wszystkich inteligentnych bytów Znanej Galaktyki w New Imperial City, stolicy terytoriów zajmowanych przez jedną z nielicznych już grup wiernych ideom wiecznego Palpatine'a. Na rzecz tej właśnie planety, Aurory Prime, jeszcze kilka lat temu praktycznie nie znanej i wówczas określanej jako niegodną nie tylko bycia gospodarzem medium tego formatu, jak nasz, ale i portu kosmicznego pierwszej klasy, porzuciliśmy Perłę Galaktyki, Miasto Imperatora - Coruscant.

To jednak było niezbędne - od momentu, gdy ponad pięć lat temu buntownicy wsparci przez zdrajców pokonali Imperatora i zdołali zniszczyć drugą Gwiazdę Śmierci, a gwarant naszej niezależności - Imperium zaczęło dzielić na coraz mniejsze frakcje, dowodzone przez samozwańczych władców, co ułatwiało Sojuszowi Buntowników podbój kolejnych systemów - wzmogły się naciski, by przekazywać wygodne dla zwycięzców kłamstwa. Trwaliśmy, wierni swemu przeznaczeniu, do momentu, gdy dwa lata temu Coruscant przeszło w ręce Buntowników. Wtedy to, nie dając wiary gwarancjom bezpieczeństwa i propozycji dalszej działalności, oferowanej przez naprędce sformowany Rząd Tymczasowy Nowej Republiki, zdecydowaliśmy uciekać.

Bezpieczną przystań odnaleźliśmy tu: w systemie Aurora, pod bokiem ostatniej wielkiej Floty Imperium, dowodzonej przez ostatniego Wielkiego Admirała Imperium - Ronina. Przy pomocy specjalistów z Emperor's Hammer zdołaliśmy odtworzyć sieć komunikacyjną i wolni od nacisków działamy nadal, przekazując bytom Galaktyki wiarygodne informacje na temat ciągłej ekspansji uniwersum Star Wars, przybliżając inicjatywy tych, którzy czują się z nim w szczególny sposób związani i starając, by stał się godny zainteresowania również dla tych, którzy dotąd odmawiali zaprzyjaźnienia się z nim. Mamy też nadzieję, że czasu poświęconego na zapoznanie się z nim nie uznacie za stracony...

...Wahadłowiec, widziany za ogromną przezroczystą taflą okna, lekko, i pozornie bez wysiłku, uniósł się nad płytę lądowiska, obrócił lekko w kierunku widocznego na ciemniejącym wieczornym niebie Eosa i rozkładając płaty przyśpieszył, by po kilku chwilach zniknąć zupełnie. Miejsce zwolnione przezeń zostało niemal natychmiast zajęte przez jedną z taksówek, która najwyraźniej wyrwała się z elektronicznej smyczy, na jakiej prowadzona jest większość pojazdów. W chwilę później drzwi do pokoju redaktorów otworzyły się i wbiegł do niego młody człowiek.
- Ważne obwieszczenie dotyczące wszystkich obywateli systemu Paol'sska, nadesłane przez ambasadora Emperor's Hammer na ten system - Rear Admirala Sariona Biavela.

RA Biavel

Niechaj wszem i wobec wiadome będzie, iż 24 czerwca tego roku, w imperialnym mieście Łodzi miejsce mieć będzie spotkanie pod nazwą Star Wars 2000 Celebrity, koordynujące nasze wysiłki mające na celu ostateczne unicestwienie quasi-politycznego tworu, zwanego Rebelią.

Zakres obowiązków, jakie stawia przed nami sytuacja, jest ogromny, dlatego też poniżej znajdziecie zaledwie skrót porządku spotkania:

1. **KONCERT SYMFONICZNY**, a ściślej **POLSKA PRAPREMIERA** muzyki Johna Williamsa z części I, IV, V, VI Star Wars, w wykonaniu **130-TOOSOBOWEGO CHÓRU i ORKIESTRY TEATRU WIELKIEGO** w Łodzi;
2. **POKAZ KINOWY** Star Wars Episode I: The Phantom Menace oraz Edycji Specjalnej Trylogii w jednym z największych kin w Polsce - łódzkim Bałtyku;
3. **TURNIEJ MULTIPLAYEROWY:** 20 komputerów w sieci lokalnej + 2Mb światłowodowe łącze stałe (dzięki uprzejmości Telekomunikacji Polskiej SA) ze światem. Przewidziane platformy szkoleniowe to: X-Wing vs. TIE Fighter, Jedi Knight oraz X-Wing Alliance (wszystkie wydane w Polsce przez LEM Multimedia);
4. **GIEŁDA KOLEKCJONERSKA** (uwaga: znaczące obniżki cen): wszystkie pozycje Star Wars wydane przez AMBER, EGMONT oraz ISA (Star Wars Collectible Card Game). Dodatkową atrakcją może być oficjalny pokaz połączony z turniejem SW CCG; Swoją obecność zapowiedziało również LEGO.
5. **TURNIEJ WIEDZY OGÓLNEJ** o Star Wars z *bardzo* wieloma **CENNYMI NAGRODAMI**, fundowanymi przez wymienionych powyżej sponsorów;
6. **Spotkania z twórcami** i animatorami polskiego fandomu, wydawcami, przedstawicielami mediów i generalnie wszystkimi, którzy zaangażowani są w rozwój Star Wars w Polsce.

UWAGA: Impreza została zaaprobowana przez LUCASFILM LIMITED!

Zapewnienie swego uczestnictwa w tak doniosłym wydarzeniu nabywa się poprzez wykupienie akredytacji, której koszt wynosi 65 PLN, a która gwarantuje pełny udział we wszystkich atrakcjach w czasie trwania Star Wars 2000 Celebrity:

Wpłaty należy dokonywać na konto:

BANK HANDLOWY-Pion Bankowości Detalicznej
ul. Chałubińskiego 8
00-950 Warszawa
10300019-1283850056

Ponadto proszę o przesłanie kopii odcinka wpłaty wraz z *dokladnymi* danymi osobowymi (listownie bądź na kartce pocztowej) na adres:

Sebastian R. Białek
ul. Piortrkowska 123/7
90-430 Łódź

Najświeższe informacje na temat imprezy znajdziecie na podstronie jednego z najlepszych starwarsowych serwisów informacyjnych w Polsce - Ord Mantell pod adresem:
http://www.starwars.priv.pl/xconst/sw2000.htm

bądź kontaktując z organizatorem dostępnym pod adresem:
sebithegreat@go.com

Pamiętaj, tego święta naprawdę nie możesz przeoczyć!

May the Dark Side of the Force be with you...

AMB/RA Sarion Biavel/DREAD Tranquility

PS Ach, jeszcze jedno - jeżeli słowa te jakimś przypadkiem dotarły do zwolenników Sojuszu Buntowników... no cóż, Wy również czujcie się zaproszeni".

My ze swej strony dodać możemy, że patronat medialny nad imprezą objęły - telewizyjna Dwójka (Program drugi TVP), radiowy Manhattan (łódzkie radio Manhattan) i magazyn CD-Action. Będziemy więc tam i mamy nadzieję spotkać się z Wami.

...Być może niektórzy z Was czują niedosyt - dwie strony to rzeczywiście bardzo niewiele. W przyszłości jednak mamy zamiar poszerzyć The Coruscant Globe na łamach CD-Action. Istnieje również możliwość zawarcia jego html-owej wersji na cover-cd (prawdę mówiąc - tak miało być już w numerze aktualnym). Jedyną przeszkodą - tą samą, która uniemożliwiła debiut krążkowej edycji już teraz - jest brak materiałów, by wypełnić nimi tą przestrzeń. Jeśli więc czujesz, że powinieneś podzielić się tekstem, grafiką, recenzją filmu, gry, opisać klub Star Wars, którego członkiem jesteś - pisz na adres gem.ini@silvershark.com.pl. Pomyśl - czy nie chciałeś być redaktorem i docierać do wielu tysięcy podobnych Tobie fanów? Pamiętajcie jednak o konieczności respektowania praw autorskich i towarowych Lucasfilm Limited i innych licencjobiorców - prace naruszające ten warunek nie mają szans doczekania się publikacji i lądować będą natychmiast w jamie redakcyjnego sarlacca. Czekamy na odzew, od niego zależy być albo nie być Star Wars na łamach naszego miesięcznika!

Emperor's Hammer

- my dbamy o naszą Galaktykę...

CM Artyis

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

Był to czas odradzania się strawionych rakiem nieudolnej, a częstokroć i świadomie szkodliwej polityki, struktur politycznych i gospodarczych dawnej Republiki. Nowo proklamowane przez byłego Kanclerza Nadzwyczajnego Palpatine'a, wyczekiwane przez większość inteligentnych bytów galaktyki jako objawienie tak potrzebnych wówczas rządów silnej ręki, Imperium stało na progu ostatecznego sukcesu. Sukcesu, którego nie były w stanie umniejszyć niezdrowe ambicje i knowania garstki odsuniętych od władzy i źródeł nielegalnego dochodu polityków...

Był to czas, gdy w przestrzeni, uprzednio nawiedzanej jedynie przez rozzuchwalone bezkarnością flotylle piratów i statki łowców niewolników, zaczęły pojawiać się pierwsze Niszczyciele Gwiezdne klasy Zwycięstwo, stanowiące zapowiedź ostatecznego triumfu pokoju, sprawiedliwości i dobrobytu wszędzie tam, gdzie się pojawiały. Czas formowania się ogromnych sił imperialnych, zbudowanych w znacznej mierze z ochotników widzących jedyną szansę na harmonijny rozwój w zjednoczenie światów galaktyki pod władztwem w pełni kompetentnego człowieka - nowo mianowanego Cesarza - Palpatine'a.

Nieprzypadkowo zapewne można połączyć okres apogeum potęgi Imperium z faktem pojawienia się na scenie dziejowej jednego ze wspomnianych ochotników, humanoida pochodzącego z rasy późniejszego geniusza strategii Wielkiego Admirała Thrawna, a po tragicznej śmierci prawdziwych rodziców adoptowanego syna Lorda Alvaak - młodego idealisty Stephana. W wiele lat później mąż ten, w dniu swych 18 urodzin, zrezygnuje z funkcji członka Izby Lordów na Coruscant i - realizując swój plan walki z tymi, którzy zniszczyli mu dzieciństwo - wstąpi do Akademii Imperialnej. Na znak zerwania z przeszłością i oddania głównemu celowi odrzuci tytuł lordowski i przyjmie, wzorując się na jednej z mitologii, jakie poznał, miano Ronina.

Późniejszy okres jego historii to zaledwie pojedyncze wzmianki w archiwach. Wyjątkowo uzdolniony nie miał problemów, by ukończyć Akademię i stać się jednym z najszybciej awansujących oficerów w historii Floty Imperialnej. Pierwsze obszerne raporty dotyczą jednak czasów, gdy, ponad 5 lat temu, został mianowany dowódcą skrzydła myśliwskiego na pokładzie Niszczyciela Gwiezdnego Mściciel, wchodzącego w skład Floty Uderzeniowej dowodzonej przez Lorda Vadera i niedługo po tym - jak dowiedzieć się można z archiwum Emperor's Hammer - mianowany przez Imperatora Palpatine'a trzynastym Wielkim Admirałem.

Promocja nieznacznie wyprzedziła tragiczną śmierć Imperatora na drugiej Gwieździe Śmierci, w pobliżu lesistego księżyca planety Endor. Wiemy wszyscy, że po niej Imperium znalazło się w rozsypce, jego terytorium zaś, obszar spokoju i dobrobytu dla wszystkich zamieszkujących ją bytów - poczęło się szybko kurczyć. W tym samym jednak czasie, ocalały z pogromu pod Endorem Emperor's Hammer, powrócił, by ocalić choć resztki dawnej chwały Imperium. Opierając się na systemie Aurora, począł odpierać ataki coraz śmielszych i coraz bardziej zadufanych w sobie sił Sojuszu Rebelii. Jego sława, Floty elitarnej i niepokonanej, rosła szybko. Równie szybko rosła również liczba tych, którzy poprzysięgli sobie, korzystając ze wszelkich możliwych sposobów, powstrzymać raka Rebelii i skupili się przy Roninie; w chwili obecnej jest nas ponad 3000 osób - ludzi w różnym wieku - od 50-ciolatków po najmłodszego pilota w historii Gwiezdnych Wojen - 7-miolatka...

Emperor's Hammer jest nazwą największego światowego zrzeszenia wielbicieli gier spod znaku Star Wars (za wyjątkiem, co zrozumiałe, Yoda Stories i Star Wars Racer), ludzi o wyraźnym nastawieniu pro imperialnym, chcących i potrafiących dobrze się bawić w warunkach symulowanej hegemonii wojskowej. Klub, bo tak należy interpretować sformułowanie 'zrzeszenie', opiera się całkowicie na dobrowolności zabawy i poszanowaniu praw innych członków - to dzięki temu niemal zupełnie nie spotyka się ludzi, którzy poprzez swe zachowanie, chorą ambicję i zamianę priorytetów ważności życia naprawdę i życia w klubie niszczą przyjemność innym. Emperor's Hammer jest organizacją dobrowolną i darmową - członkostwo w nim nie jest uzależnione od pochodzenia, koloru skóry, wyznawanej religii, czy przekonań (dopóki nie godzą one w wolność innych członków), wreszcie - majątku. Wszystkim czego potrzebujesz, by stać się fanem zrzeszonym, jest dostęp do Internetu i chęć zabawy. (Uprzedzając pytania - nie, nie jest to sekta religijna, ani żadna inna - ciężko zresztą pokusić się o taki sąd, gdy uwzględni się fakt, że członkowie Emperor's Hammer rozproszeni są po całym świecie.)

Parę miesięcy temu w CD Action pojawił się tekst o Młocie Imperatora, który miałem przyjemność współtworzyć. Nacisk w nim położono na jedną z podgrup - tą związaną z symulatorami kosmicznymi Lucas Arts - TIE Fighterem, X-Wing Alliance, X-Wing vs. TIE Fighter. Ten tekst ma nieco inne zadanie - ma uświadomić Wam, że wcale nie trzeba lubić latać, więcej - wcale nie trzeba lubić grać, by móc odnaleźć się wśród członków Emperor's Hammer. Obok rzeczywiście "lotniczych" grup, jak TIE Corps, czy Infiltrator Wing (zrzesza pilotów X-Winga), istnieje cała rzesza innych grup, umożliwiających zabawę we wszystkie, związane ze Star Wars, sposoby. Największą, po TIE Corps, podgrupą jest Dark Brotherhood - zrzeszenie ludzi wyczulonych na Moc i studiujących jej prawidła. Wielbiciele sieciowych gier FPP mogą dołączyć do Hammer's Fist, by służyć Imperium jako Szturmowcy. Ci, którzy pokochali Rebellion, a zapewne teraz i Force Commander, mogą dołączyć do Directorate - grupy zajmującej się taktyką i strategią. Nieco inną formą realizacji "stategów" może być podgrupa nazwana wprost Strategists - zajmująca się Star Wars Collectible Card Game. Wreszcie, tym, którzy nie zamierzają wiązać się z żadną komputerową grą, zaproponować można The Fringe, czyli zrzeszenie ludzi grających w fabularne Role Playing oraz - dla dyskutantów - Imperial Senate. Podgrupy te będę starać się, bądź samodzielnie, bądź za pośrednictwem któregoś z ich członków, zaprezentować w kolejnych numerach CD-Action.

Tymczasem, z racji ograniczonego miejsca ograniczę się jedynie do stwierdzenia, że wszystkie je łączą ze sobą dwa fakty - pierwszy: bezpośrednio współtworzą Emperor's Hammer i drugi - że cechuje je ogromnie rozbudowana warstwa motywacyjna. Klub oferuje bowiem ludziom nie wahającym się działać możliwości "kariery" - czy to wojskowej, czy politycznej. System wyróżnień, odznaczeń, nagród (naturalnie wirtualnych) jest tym, co obok wielkości i trwałości - ma już ponad 5 lat - pozytywnie wyróżnia klub na tle innych zrzeszeń tego typu. Tak naprawdę jednak tym, co czyni Emperor's Hammer tworem najzupełniej niepowtarzalnym są... ludzie, a dokładniej: przyjaciele z całego świata!

Sporządzono na podstawie materiałów Emperor's Hammer, za wiedzą i przyzwoleniem GA Ronina przez:

FL/CM Artyis/Sigma 3-1/Wing II/SSSD Sovereign
PCx5/ISMx8/MoI [DRAG]
{IWATS-IT-M/1/2}
DJK Artyis (Sith)/AED/House Caliburnus of Clan Scholae Palatinae, DC

Adresy stron www:
Strona główna Emperor's Hammer:
http://www.emperorshammer.org/
Strona główna TIE Corps:
http://www.tiecorps.org/
Strona główna Dark Brotherhood:
http://www.darkbrotherhood.com/

Tu również proszę o kontakt ludzi związanych z różnymi klubami - polskimi i zagranicznymi. Jeśli chcecie uzyskać szansę ich rozpropagowania - sporządźcie ich prezentację i przyślijcie na adres gem.ini@silvershark.com.pl z akronimem TCG w temacie.

Star Wars w CD Action?

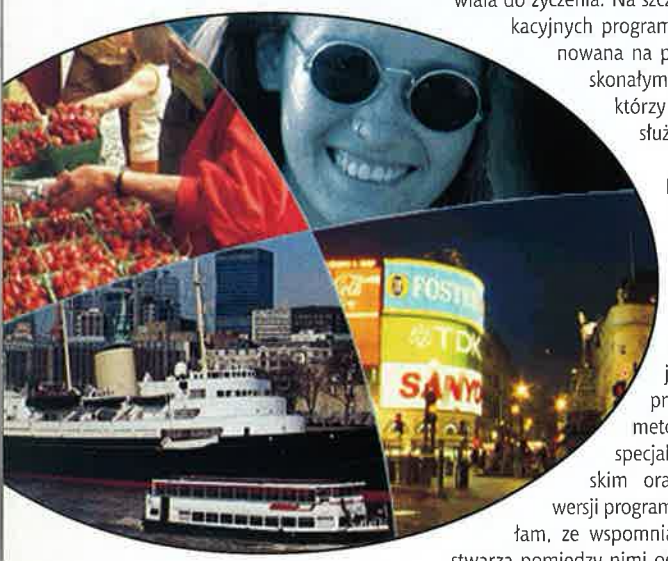
Informujemy, że nasz kącik poświęcony jest głównie grom (i zjawiskom okołogrowym) bazującym na świecie wykreowanym przez twórców Star Wars. Dlatego na pytanie: co ma wspólnego Star Wars z komputerami - odpowiadamy: gry.

Profesor Henry 2001

Doskonalenie swych umiejętności przy pomocy komputera stało się w dzisiejszych czasach bardzo powszechne. W natłoku zajęć, obowiązków oraz pracy nie starcza już czasu na zawodowe czy językowe kursy. Zabieganym "ludziom pracy" często bardzo boleśnie brakuje tych kilku lub kilkunastu godzin w 24 godzinnej dobie na (nad)obowiązkową pracę, nie wspominając już o dodatkowych zajęciach (np. hobby).

Jaspin

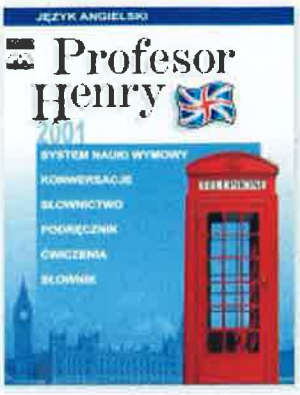
Wynalezienie komputerowych, edukacyjnych programów multimedialnych okazało się być zbawieniem dla tych, których marzeniem była poważna i skuteczna nauka w domu, wymagająca przy tym względnie niewielkich nakładów finansowych. Początkowo wybór nie był zbyt oszałamiający, jakość aplikacji również wiele pozostawiała do życzenia. Na szczęście dziś szeroka gama edukacyjnych programów komputerowych, eksponowana na półkach sklepowych, jest doskonałym argumentem przeciw tym, którzy wciąż uważają, iż komputer służy jedynie do zabawy.



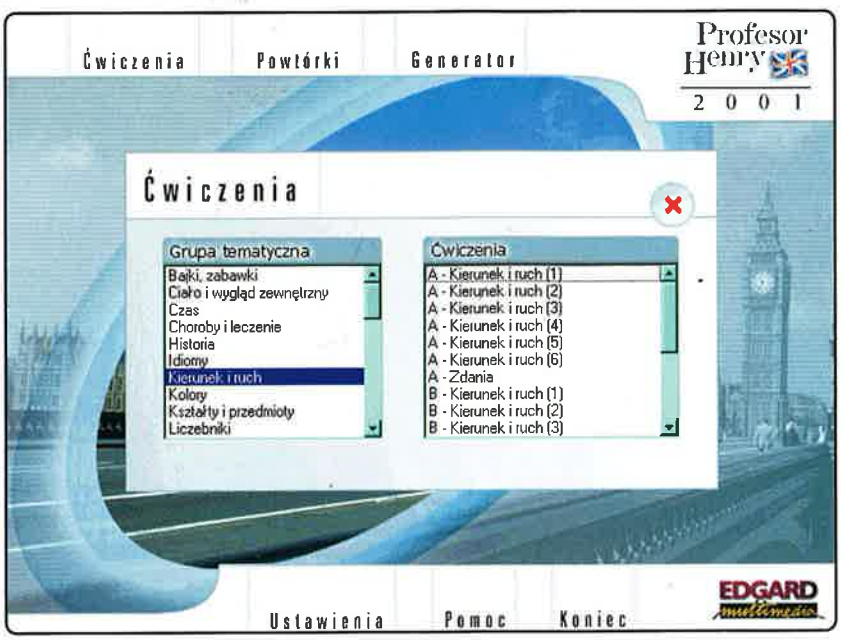
Powodem powstania powyższego, być może zbyt rozbudowanego, wstępu, jest najnowszy program do nauki języka angielskiego: Profesor Henry 2001. Miałam już wcześniej okazję zetknąć się z jednym z tytułów tej serii i przetestować na własnej skórze metody nauczania "profesorów", specjalizujących się w języku angielskim oraz niemieckim. Porównanie wersji programu, którą ostatnio maltretowałam, ze wspomnianymi wcześniej aplikacjami stwarza pomiędzy nimi ogromną jakościową przepaść. Profesor Henry w 2001 wersji ukazał mi się całkowicie odmieniony zarówno pod względem merytorycznym, jak i graficznym. Wręcz wydaje się być stworzony i zbudowany całkowicie od nowa!

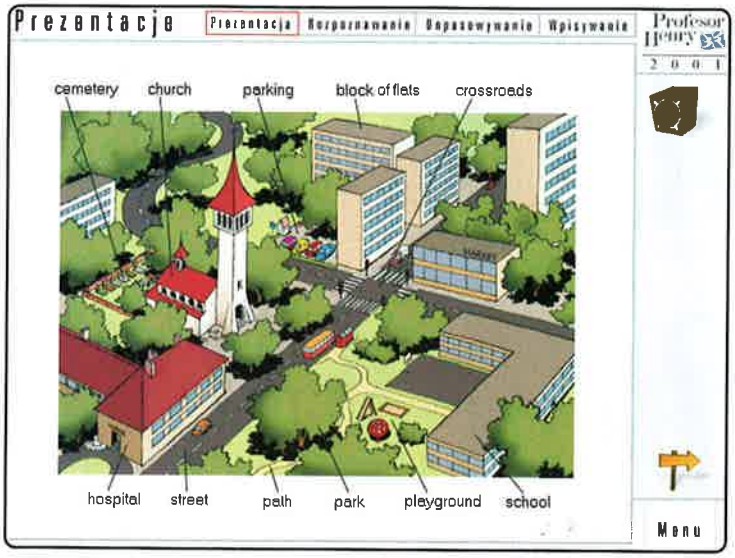
Unowocześniony i odrestaurowany "Profesor Henry" zajął tym razem dwie płytki CD, zapełnione po brzegi bogatymi materiałami edukacyjnymi. Nawet początkujący w obsłudze komputera, systemu oraz oprogramowania użytkownik nie powinien mieć absolutnie żadnych trudności z poruszaniem się po programie, ze względu na jego przejrzystość oraz bogatą instrukcję obsługi. Oczywiście interfejs użytkownika jest całkowicie po polsku, dzięki czemu początkujący w szekspirowskiej mowie, którzy mają nawet problemy z odróżnieniem języka angielskiego od hiszpańskiego, nie będą zmuszeni polegać jedynie na swej intuicji przy "zwiedzaniu" aplikacji.

Profesor Henry 2001 adresowany jest głównie do użytkowników uczciwie deklarujących w przeróżnych CV czy ankietach, że są nowicjuszami lub też średnio zaawansowanymi w posługiwaniu się językiem angielskim. Zainteresowani szlifowaniem swych lingwistycznych umiejętności, ci którzy chcą sobie przypomnieć jakieś zwroty, zdania, udoskonalić znajomość gramatyki, czy pisowni również znajdą wiele interesujących materiałów na płytkach. Ich zawartość została podzielona na przejrzyście opisane części w taki sposób, aby każdy mógł szybko odszukać dział czy sekcję poświęconą żądanym sposobom nauki, szukanym tematom, czy też ściśle określonym kwestiom gramatycznym oraz słownikowym.



Pierwszą płytkę podzielono kolejno na "Konwersacje", "Podręcznik" oraz "Prezentacje". Wymieniony pierwszy rozdział materiałem bardzo przypomina niezwykle popularną przed laty (a być może i jeszcze dzisiaj?) zawartość serii książeczek typu "minirozmówki". W konwersacjach znajdziemy przytłaczające ilości dialogów, rozmów oraz krótkich wymian zdań w języku angielskim, których znajomość może okazać się wielce przydatna w hotelach, bankach, na poczcie i innych urzędowych lub publicznych miejscach, do których turysta za granicą może trafić. Każdy krótki dialog jest powoli i wyraźnie odczytywany (na życzenie użytkownika) przez lektorów, natomiast po najechaniu kursorem strzałki na pojedyncze zdanie, wyświetlane jest polskie tłumaczenie. Zadaniem ucznia w tej części nauki jest nie tylko bierne, uważne śledzenie tekstu na ekranie, w miarę możliwości zapamiętywanie dialogu, lecz także porównanie swego akcentu z akcentem wypowiadanym przez lektora. Przy każdym zdaniu istnieje możliwość nagrania swojej kwestii (pod warunkiem, że jest się szczęśliwym posiadaczem mikrofonu), a następnie odtworzenia przed lub tuż po odsłuchaniu tego samego zdania w wykonaniu profesjonalnego lektora. Niewiarygodnie przydatna możliwość ułatwi oswojenie się z wymową języka oraz przede wszystkim umożliwi pokonanie strachu, jaki często towarzyszy pierwszym (a nawet późniejszym) czynnym posługiwaniem się językiem angielskim (i nie tylko) w praktyce np. na oficjalnym, ważnym spotkaniu.





Rozdział "Prezentacje" przyjazny jest przede wszystkim osobom, którzy obdarzeni zostali przez naturę dosyć dobrą pamięcią wzrokową i znacznie łatwiej jest im zapamiętać wiadomości oraz informacje przedstawiane przy pomocy obrazów i ilustracji. "Obrazkowym" sposobem użytkownik uczy się przeróżnych angielskich słówek, które zostały tematycznie posortowane. W każdej prezentacji obrazkowej lektor wypowiada wbijane do głowy słówka, a także wyświetlone zostają na ekranie polskie tłumaczenia. Utrwalanie nauczonych wiadomości odbywa się, dzięki małym ćwiczeniom dołączonym do każdej porcji wyświetlanych słówek. Trzy rodzaje ćwiczeń doskonalą umiejętność rozumienia ze słuchu, poprawnej pisowni słówek oraz zapamiętywania znaczeń. Ze względu na sposób nauki słówek oraz proste, acz mniemam skuteczne ćwiczenia warto bez obaw polecić ten rozdział "Profesora Henry'ego 2001" młodszym użytkownikom, czyli dzieciom.

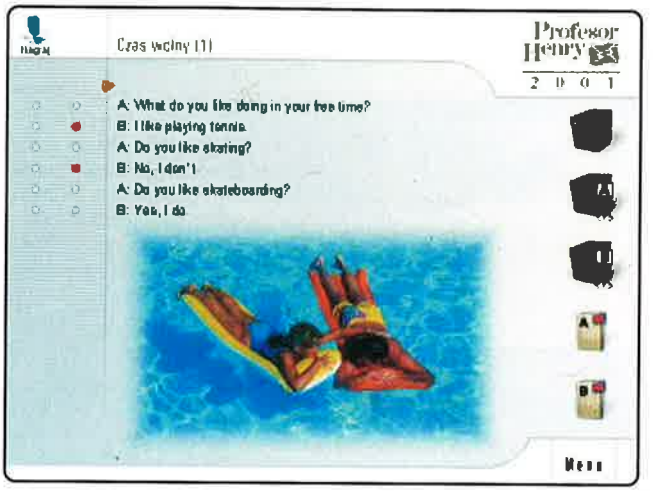
Pierwszą płytkę zamyka "Podręcznik", który w całości poświęcony został gramatyce oraz składni języka angielskiego. W tym przypadku następuje spory przeskok z kolorowych i interesujących obrazków, dialogów w ciekawej oprawie multimedialnej do nudnego, niemalże zamkniętego w ramach języka HTML podręcznika. Podobnie jak surfujemy po Internecie, w taki sposób odbywa się obsługa podręcznika, który niestety nie zachwyca - jeśli mówimy o oprawie graficznej. Natomiast nie mam żadnych zastrzeżeń, gdy chodzi o zawartość merytoryczną podręcznika. Uważnie studiując zawarty w nim materiał, można powtórzyć i utrwalić sobie materiał gramatyczny, obejmujący zarówno podstawowe gramatyczne kwestie, obowiązujące w języku angielskim, jak i skomplikowane, trudne do zrozumienia teorie i zasady obowiązujące w przypadku nieco bardziej skomplikowanych zdań i wypowiedzi.

Drugi z dołączonych nośników niemalże w całości został poświęcony różnego rodzaju ćwiczeniom, zadaniom oraz "utrwalaczom" wiadomości, które nie pozwolą, aby wbity materiał do głowy studenta uleciał bezpowrotnie. Materiał przygotowano dosyć skrupulatnie, tak aby każda lekcja zawarta na pierwszej płytce miała odpowiadające wykładanemu materiałowi ćwiczenia oraz zadania. Różnorodność tychże na wszystkie sposoby pozwala przećwiczyć najbardziej skomplikowane etapy nauki, tak aby przez dłuższy czas nic nie miało prawa z głowy wylecieć. Użytkownik właściwie sam decyduje, które z ćwiczeń najbardziej mu odpowiadają, wykorzystując filtr zawarty w opcjach. Rozpoznawanie ze słuchu, tłumaczenie, dyktando czy nawet ćwiczenia wymowy podanych słówek i zwrotów poprzez nagrywanie własnych wypowiedzi i porównywanie ich z głosem lektora, to tylko niektóre z ćwiczeń, które każdego chętnego do nauki "wymaglują" na wszystkie strony. Przewidziano także nagrody za dobre i olśniewające wyniki w postaci pojawiających się, po poprawnie wykonanych ćwiczeniach oraz zadaniach, wspaniałych zdjęciach przedstawiających ciekawsze miejsca w Londynie oraz sentencje (w języku polskim oraz angielskim) autorstwa znanych ludzi. Oprawa graficzna pozostaje bez zarzutu i jest miłą dla oka odskocznią po ewentualnych, wcześniejszych doświadczeniach z "Podręcznikiem" zawartym na pierwszej płytce.

Interesującym i znacznie rozszerzającym (acz niewielkim wysiłkiem twórców zapewne) możliwości słownika jest dodany generator ćwiczeń, który nie tylko pozwoli użytkownikom czy nawet szkolnym nauczycielom stworzyć na własne potrzeby zadania oraz ćwiczenia dla swych uczniów, ale również może zostać wykorzystany do prowadzenia przez użytkownika programu samodzielnej i ścisłej kontroli nad nauczanym materiałem, a także do szlifowania wiadomości o języku angielskim, zdobytych niejako "poza" aplikacją.

Na koniec (ale to wcale nie oznacza, że jest najmniej ważny) pozostał jeszcze do przedstawienia słownik (polsko-angielski, angielsko-polski), umożliwiający przede wszystkim tłumaczenie trudniejszych i zapomnianych już słówek czy zwrotów. Wiadomości zawarte w słowniku można także "wrzucić" do generatora ćwiczeń, aby w ten sposób w znacznym stopniu poćwiczyć zapamiętywanie znaczenia słów i zwrotów angielskich.

Nie mogę zaprzeczyć, iż na rynku istnieją znacznie bardziej rozbudowane edukacyjne aplikacje, które być może okazują się niekiedy o wiele lepszym (acz nierzadko znacznie droższym) zakupem od "Profesora Henry'ego 2001". Z drugiej strony nie zaprzeczam, iż twórcy aplikacji gruntownie odnowili, rozszerzyli i ulepszyli swe dzieło, czyniąc go znacznie atrakcyjniejszym oraz godnym zainteresowania od poprzednich edycji programu.



Dla użytkowników wcześniejszych wersji najnowszy Profesor Henry jest lekturą obowiązkową. Nowicjusze oraz chętni do regularnego "odświeżania" umiejętności w posługiwaniu się językiem angielskim w stopniu średnio zaawansowanym również nie powinni przejść obok pudełka z programem zupełnie obojętnie. Nie jest to może rozbudowany, edukacyjny "kombajn", który nie tylko uczy w trakcie snu, ale również zmywa naczynia, cytując pod nosem sentencje ze sztuk Szekspira. Tym niemniej "Profesor Henry 2001", jako niewielki, acz skutecznie nauczający program, spełnia swe zadanie wzorowo, a jego zakup powinien być poważnie rozpatrzony na równi z innymi konkurencyjnymi i zwykle droższymi aplikacjami. □

INFO · INFO · INFO

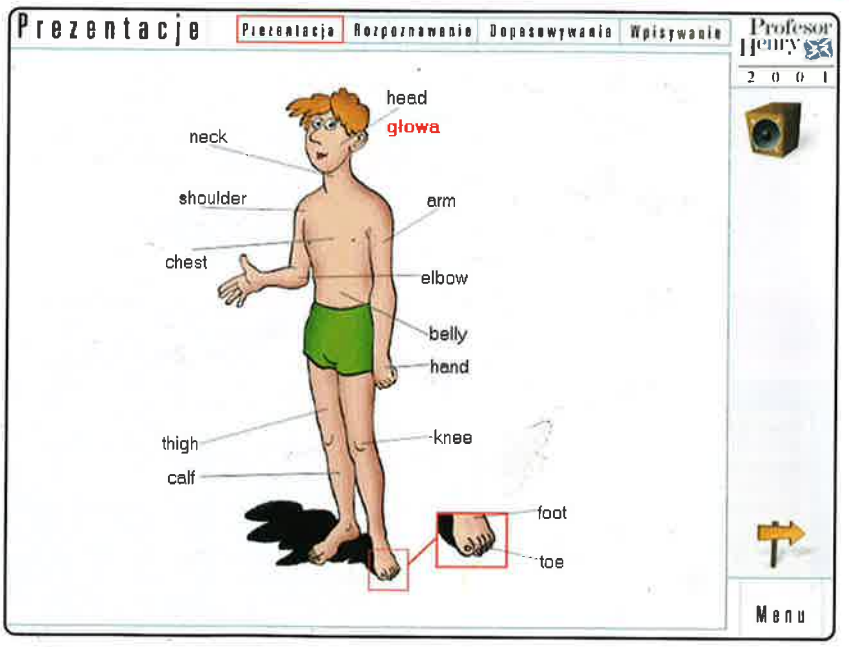
Producent:
Edgard Multimedia

Dystrybutor:
Edgard Multimedia

Internet:
http://www.edgard.com.pl

Wymagania:
Win 95/98/NT, Pentium 200, CDx8, 16MB RAM, k. dźwięk

Cena:
79zł

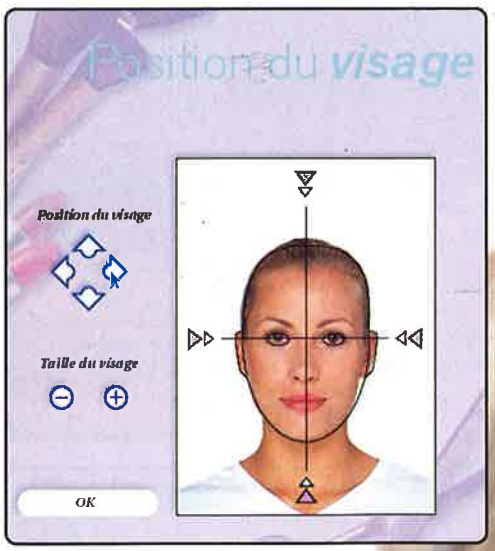


Cosmopolitan Virtual Look

Do czytania CD Action z przyjemnością zapraszam teraz przede wszystkim panie. Nieczęsto zdarza mi się opisywać program, adresowany głównie do ładniejszej części społeczeństwa, dlatego pozwolicie drodzy panowie, iż tę właśnie stronę CD Action zadedykuję - coraz liczniejszym, jak wynika z listów przychodzących do redakcji - czytelniczkom.

Jaspin

Program Cosmopolitan Virtual Look już samą nazwą kusi przede wszystkim panie, jednak informuję panów, iż oni także (jeśli oczywiście nie mają żadnych oporów i nie wstydzą się zainstalowania tego typu aplikacji na swoim komputerze) mogą wycisnąć z programu coś dla siebie. Wydawcy popularnego na całym świecie miesięcznika Cosmopolitan połączyli swe siły (po raz kolejny zresztą) z grupą uzdolnionych programistów, wizażystów oraz kosmetyczek, aby stworzyć program pomocny każdej pani, która już od wielu godzin, tygodni, miesięcy czy lat nosi się z zamiarem zmiany wyglądu. Wszak bardzo trudno jest zmienić najdrobniejszy szczegół w swym image'u w obawie, że jednak coś może nie pasować i w rezultacie obejrzymy w lustrze coś bliżej nieokreślonego, co w początkowych zamiarach miało być powalającym na kolana blond wampem. Cosmopolitan Virtual Look służy pomocą i umożliwia wykonanie szybkich i bezkarnych zmian w swym wyglądzie.



Aby w pełni móc wykorzystać dobrodziejstwa i możliwości programu, należy zeskanować bądź wykonać cyfrowym aparatem fotografię twarzy koniecznie z włosami zaczesanymi gładko do tyłu, tak aby nic nie burzyło jej oryginalnego kształtu. Po wczytaniu fotografii do programu, można rozpocząć "babskie szaleństwa". Pod powyższym określeniem kryją się dowolne zmiany fryzury, wypróbowanie na swej twarzy szalonego, zwariowanego makijażu, a także dobranie do skomponowanej całości kapelusza o odpowiednim fasonie, ślubnego welonu czy okularów. Jak widać program oferuje nie tylko zabawę z niezliczonymi podkładami, pudrami, szminkami czy też cieniami do powiek, ale także pozwala na całkowitą zmianę wyglądu przy użyciu dodatkowych, jakże istotnych dla ogólnej prezencji, rekwizytów. Odważni panowie przy okazji mogą także zapomnieć się w tych typowo kobiecych problemach i sprawdzić swą prezencję w nowym kolorze włosów, dopasować kształt bródki czy też sprawdzić, z jakim rodzajem wąsów będzie im do twarzy. Chociaż w ten sposób stworzony nowy wygląd można nazwać wirtualnym, kosmetyki prezentowane w programie mają swoje rzeczywiste odpowiedniki. Wystarczy zapoznać się z ofertą firmy Margaret Astor, aby dowiedzieć się, iż makijaż stworzony na ekranie można jak najbardziej wykorzystać w rzeczywistości, używając zakupionych wcześniej w sklepie i dobranych "w programie" kosmetyków.

Do części czysto praktycznej dołączono część edukacyjną. Można wysłuchać serii pouczających wykładów znanych specjalistów makijażu, wirtuozów fryzjerskich oraz kosmetyczek, którzy zdradzą tajniki ukrywania niedoskonałości urody czy też doradzą, jakie względy wziąć pod uwagę przy dobieraniu idealnego makijażu dla swej twarzy. Obie części programu opatrzono miłą dla oka grafiką, okraszoną uprzyjemniającą kosmetyczne czynności muzyczką, którą w przypadku znudzenia można wyłączyć. Koniec pracy z programem może zostać ukoronowany wydrukowaniem swego dzieła najlepiej na kolorowej drukarce, aby w miarę bezpieczny sposób "wypróbować" swój nowy image na znajomych, prezentując im wydruk. Niestety żaden program graficzny nie odczyta pliku, w którym zapisane są nowe twarze użytkowniczki (lub użytkownika), dlatego niemożliwe jest wczytywanie dzieła w celu dalszej obróbki do różnych programów graficznych.

Przyznam, iż te szaleństwa fryzjerskie i kosmetyczne w programie przypadły mi do gustu, ale mocno wątpię czy zdecydowałabym się na wykorzystanie jednej z dostępnych fryzur w programie. Proponowane fryzury najdelikatniej mówiąc nie należą do zbyt często spotykanych i popularnych. Stylem i swym szaleństwem przypominają nieco te wszystkie zwariowane kolekcje strojów z drutów i liści klonowych, lansowane przez najsłynniejszych dyktatorów mody. Niewiele kobiet zdecydowałoby na przechadzkę w czymś takim po pobliskim parku. Być może dlatego część czytelniczek narzekać będzie na małą przydatność aplikacji, jeśli chodzi o możliwości wyboru za pomocą programu nowej fryzury. Ale być może wystarczy szczypta odwagi, nieco słów otuchy od ukochanego mężczyzny i nawet najbardziej zwariowana fryzura zagości na głowie świeżo upieczonej użytkowniczki programu? Wszak może się okazać, iż najlepiej na naszej głowie prezentuje się burza loków w kolorze buroniebieskim, a w takim przypadku nie pozostaje nic innego, jak tylko poszukać odpowiedniego fryzjera, który podołałby zadaniu...

Po długich zastanowieniach, przemyśleniach oraz próbach doszłam do wniosku, iż Cosmopolitan Virtual Look jest całkiem przydatną aplikacją dla wszystkich, którym brakuje odwagi lub po prostu chęci i pomysłów na zmianę swego wyglądu. Ciekawe i interesujące porady specjalistów i ekspertów, mnogość fryzur do wyboru (większość dosyć zwariowanych, ale przecież w innym przypadku program tchnąłby nudą), różnorodność dodatkowych rekwizytów, a także niewielki "kącik porad", adresowany do panów, skłoniły mnie do wysokiej oceny tej aplikacji. Jeśli dodamy do tego bardzo dobrą jakość wykonania oraz stuprocentowe spolszczenie, bez żadnych zahamowań polecam Cosmopolitan Virtual Look wszystkim zainteresowanym. Do prawdziwej wiosny już niedaleko, a i początek nowego milenium zbliża się (choć jeszcze daleko) wielkimi krokami. Być może więc warto pomyśleć o dużych zmianach? Cosmopolitan Virtual Look w dziedzinie prezencji może okazać się nieocenionym pomocnikiem. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE

INFO · INFO · INFO

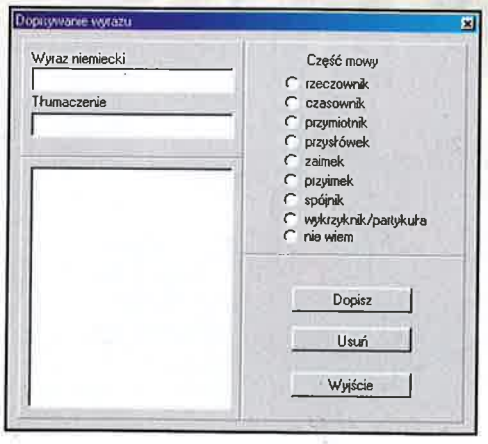
Producent: Broderbund
Dystrybutor: Axel Media
Internet: http://www.vitual-look.com
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, SVGA, CDx4, Win 95/98
Cena:

Komputerowy tłumacz języka niemieckiego

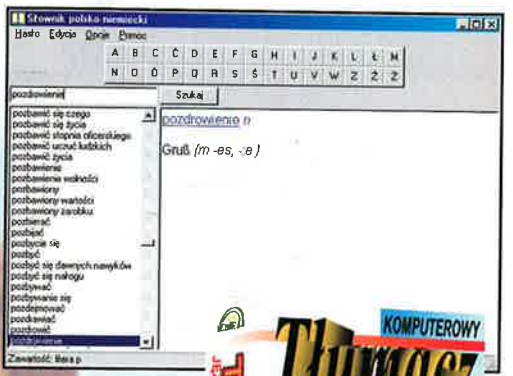
Według Biblii potomkowie Noego, przybywszy do ziemi Sennar, postanowili zbudować wieżę Babel, której szczyt sięgałby nieba. Bóg zstąpił, by obejrzeć budowę wieży i, nie chcąc dopuścić do jej ukończenia, "pomieszał im języki", aby się nie rozumieli nawzajem i rozproszyli na wszystkie strony. Mit ten uzasadniał pochodzenie różnic językowych. Bo, że one są nie ma chyba nikt wątpliwości, ponieważ na kuli ziemskiej współistnieje około 4000 języków. Co prawda, ważniejszych jest 80 czy 100, ale księga Guinessa nie zanotowała osobnika, który znałby więcej niż 30-50 języków. Wniosek jest prosty: nie da się nauczyć wszystkich, a niejednokrotnie opanowanie jednego jest już problemem z różnych powodów. Tymczasem, żeby w pełni funkcjonować, pracować we współczesnym świecie, potrzebna jest znajomość przynajmniej niektórych języków. Dla nie znających "obcej mowy" przydatne mogą być tak zwane translatory, które ciągle powstają i rozwijają się. W przybliżeniu kontaktów z naszymi zachodnimi sąsiadami może być pomocny Komputerowy tłumacz języka niemieckiego.

Kazimierz Serwin

Program jest aplikacją do tłumaczeń kontekstowych z języka niemieckiego na język polski i z polskiego na niemiecki. Może być wykorzystywany do tłumaczenia dowolnej długości dokumentów, listów, e-maili, stron www, artykułów i ogłoszeń w gazetach i innych, podobnych tekstów. Przeznaczony jest raczej dla ludzi nie znających języka niemieckiego lub znających go słabo, umożliwia bieżące porozumienie i zorientowanie się w treści. Przydatny może być także dla osób znających język niemiecki, pozwala w istotny sposób przyspieszyć proces tłumaczenia i oferuje słownik ogólny (około 230 tysięcy haseł podstawowych), zawierający informacje gramatyczne i dane o odmianie wyrazów. Ogromna większość prostych tekstów i znaczna część bardziej złożonych daje się tłumaczyć w sposób zrozumiały bez ingerencji człowieka. By zwiększyć dokładność tłumaczenia i ułatwić przekład wyrazów i zwrotów wieloznacznych, można uruchomić interakcyjny tryb tłumaczenia i wybrać takie, które jest najsprawniejsze. Ma również funkcję dopisywania własnych haseł przez użytkownika, co ułatwia w dużym stopniu dostosowanie do indywidualnych potrzeb. Program posiada kilkanaście specyfikacji tematycznych i jest przystosowany również do nowej pisowni niemieckiej. W formie pliku dołączona została również gramatyka niemiecka, co jest przydatne przy korekcie tłumaczonego tekstu. Program wyposażono w edytor w obu językach, pozwalający na wygodną obróbkę tekstu. Translator jest przedstawicielem dość nielicznej rodziny kontekstowych tłumaczy maszynowych, która ma już kilku swoich przedstawicieli na świecie (głównie przekłady z języka angielskiego na jakiś inny i odwrotnie). W Polsce dostępny jest także translator do tłumaczenia tekstów z języka angielskiego na nasz rodzimy i z polskiego na mowę Szekspira.



Rzecz jasna, translator można bardzo łatwo "zagiąć", czy to trudniejszym idiomem, czy też co bardziej wieloznacznym słówkiem, czy zwłaszcza nazwiskiem. Program niestety nagminnie tłumaczy nazwy własne. Również trudne teksty techniczne będą dla niego mało przejrzyste. Najwięcej problemów komputer ma ze zjawiskiem homonimii, czyli wieloznaczności wyrazów. Komputer, rzecz pozbawiona inteligencji i intuicji, nie czuje, które tłumaczenie jest poprawne; dla niego wszystko jest poprawne, a autorzy, jak na razie, nie są w stanie napisać algorytmu dla każdego z np. 40000 wieloznacznych słów, zresztą - nie wszystkie dają się ująć w algorytmie i procedurach. Jednak, jeżeli połączymy algorytmy gramatyczne, przyzwoity słownik i przede wszystkim intuicję człowieka (co ważne: niekoniecznie znającego dany język), mamy szansę przetłumaczyć nawet najtrudniejszy tekst w 100 procentach.



Tłumaczenia maszynowe tekstów pisanych jest działem rozwijającym się niestety dość powoli (oczywiście w porównaniu z resztą branży komputerowej). Dokładność tłumaczenia ciągle wzrasta, dzięki dodawaniu dziesiątek - setek tysięcy nowych algorytmów i procedur dla poszczególnych słów i zagadnień gramatycznych, produkcji słowników coraz lepiej dostosowanych do potrzeb specjalistów i każdej poszczególnej dziedziny wiedzy. Słowniki te gdzieniegdzie na świecie przekraczają już pół miliona czy nawet milion haseł podstawowych. Tyle że ta technologia może osiągnąć najwyżej dziewięćdziesiąt kilka procent tłumaczenia, natomiast idealne jest raczej niemożliwe lub też możliwe jedynie dla jakiegoś określonego profilu tekstu, dla jakiejś bardzo wąskiej dziedziny wiedzy. Prawdziwą nadzieją na przełom mogą być sieci neuronowe. Możliwe, że powstanie prawdziwej "komputerowej istoty myślącej" w oparciu o nie otworzy drogę do rozwoju translatorów, opartych na tych sieciach. Niestety wygląda to jeszcze na futurologię.

Póki co mamy translatory, które nie pozbawią tłumaczy pracy, a nas nie wyręczą z nauki języków obcych. Ich zadaniem jest zaoszczędzenie komuś, nie znającemu danego języka lub słabo go znającemu, kłopotów i bieganiny przy przekładzie najprostszego tekstu. Może być on programem bardzo pomocnym, ale nie można zakładać, iż translator zawsze i wszystko zrobi za człowieka. Dlatego przy ważnych tekstach lepiej skorzystać z pomocy tłumacza z krwi i kości, aby zaoszczędzić sobie wstydu lub, co jeszcze gorsze, zerwania kontaktu handlowego. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPiK MEGASTORE

INFO · INFO · INFO

Producent: Kompas
Dystrybutor: Kompas
Internet: http://www.kompas.pl
Wymagania: Pentium, 16 MB RAM, Win95/98/NT4.0, CDx2
Cena: 169 zł

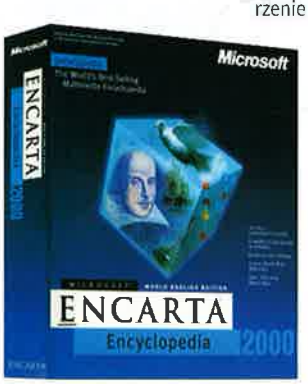
Microsoft Encarta

Encyclopedia 2000

Programy multimedialne, sygnowane znaczkiem Microsoftu, są z pewnością jednymi z najlepszych tego typu wydawnictw na świecie, czy ktoś lubi tę firmę, czy nie. Do plusów aplikacji Microsoftu można z reguły zaliczyć świetnie przygotowaną stronę merytoryczną, nie inaczej jest w przypadku encyklopedii. Ostrzegam jednak, że jest ona przygotowana w języku angielskim.

Kazimierz Serwin

Milenijne wydanie na pewno zobowiązuje do nowatorskich rozwiązań, w tym przypadku mamy do czynienia z ciekawym pomysłem, żeby informacje na płycie CD-ROM były zaledwie wstępem, bramą do wiadomości w Internecie, który jest przecież dużo pojemniejszy niż płyta. Program zawiera niemalże w każdym haśle linki do sieci, dzięki którym bez wypisywania adresu internetowego znajdziemy się na właściwej stronie, gdzie otrzymamy zdecydowane poszerzenie poszukiwanych informacji. W kraju, w którym dostęp do Internetu jest jednym z najdroższych na świecie, takie rozwiązanie rzeczywiście jest przyszłościowe, ale w państwach Zachodu można je wykorzystać bez problemu, bowiem adresy są zawarte już w programie, wystarczy tylko kliknąć i mamy to, co chcemy. Za tym pomysłem przemawia również fakt, że za interfejs posłużył Internet Explorer 5.0, który, w tym przypadku, świetnie spełnia swoją rolę.



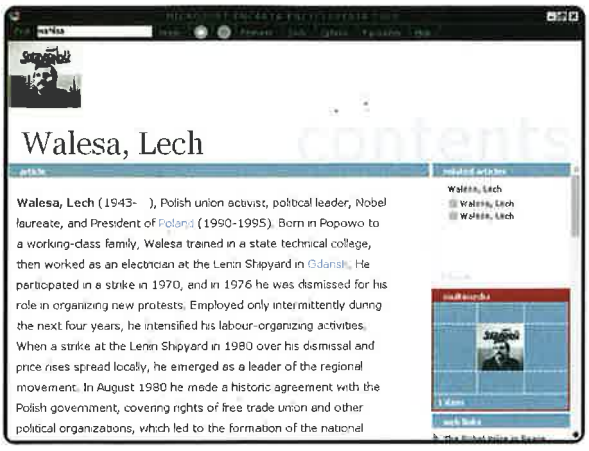
Czy jednak można się obejść bez Internetu i korzystać tylko z CD-ROM-u? Oczywiście. Program nie jest tylko portalem, jeżeli można go tak nazwać, ale przede wszystkim aplikacją zawierającą prawie wszystkie odmiany haseł encyklopedycznych, od zwięzłych not definicyjnych i wszelkiego rodzaju diagramów do stosunkowo obszernych artykułów przeglądowych, łączących ujęcie opisowe i systematyczne z historycznym, jak np. hasła dyscyplin naukowych i państw. Hasła są powiązane odsyłaczami, pozwalającymi użytkownikom na szybkie uzupełnianie i kompletowanie informacji z danej dziedziny oraz na wyjaśnienie terminów niezrozumiałych. Zakres tematyczny i zasięg czasowy dzieła ma charakter uniwersalny. Zamierzeniem encyklopedii jest szeroka prezentacja współczesnego obrazu świata i najnowszych osiągnięć z różnych dziedzin sztuki i kultury. Encyklopedia jest z założenia dziełem popularyzatorskim, starającym się z jednaj strony respektować kryteria naukowej ścisłości i jednoznaczności, z drugiej zaś nie rezygnować z jasnego i przystępnego wykładu. A co konkretnie oferuje?

- 30 000 haseł
- 7 000 zdjęć i ilustracji
- 100 animacji i filmów wideo
- 280 map

Muszę podkreślić, że zdjęcia i filmy są bardzo dobrej jakości, co nie jest taką sprawą oczywistą, biorąc pod uwagę inne wydawnictwa tego typu. Jak wiadomo, jest to jednak wersja anglojęzyczna, dlatego zapewne autorzy (z myślą o tych, dla których język angielski nie jest ojczystym) oprócz głosu lektora, przy niektórych hasłach, umieścili napisy. Niemniej nie da się ukryć, że angielski zawęża odbiór tej encyklopedii na naszym rynku, a szkoda, bo nic tak nie pomaga wyzbyć się wrażenia o tym, że jesteśmy pępkiem świata, jak czytanie tekstów napisanych przez inne nacje o nas.

Jeżeli już jesteśmy przy Poland, to encyklopedia zawiera dość obszerną wiedzę na nasz temat, zarówno jeżeli chodzi o historię, geografię, gospodarkę, jak i literaturę. Zachowano nawet polskie znaki diakrytyczne, tak więc Wałęsa jest Wałęsa, a nie Walesa. Oczywiście, autorzy nie ustrzegli się błędów i uproszczeń, ale w całości rzecz przygotowano solidnie. Miło mi niezmiernie było, kiedy dowiedziałem się, że Kopernik jest jednak polskim astronomem, a nie niemieckim, jak chcą encyklopedie niemieckie.

Program zawiera także podstawowe słowa ze wszystkich ważniejszych języków świata, w tym przysłowie, pod względem treści to samo w każdej mowie. Tak więc porównanie może być świetną zabawą.



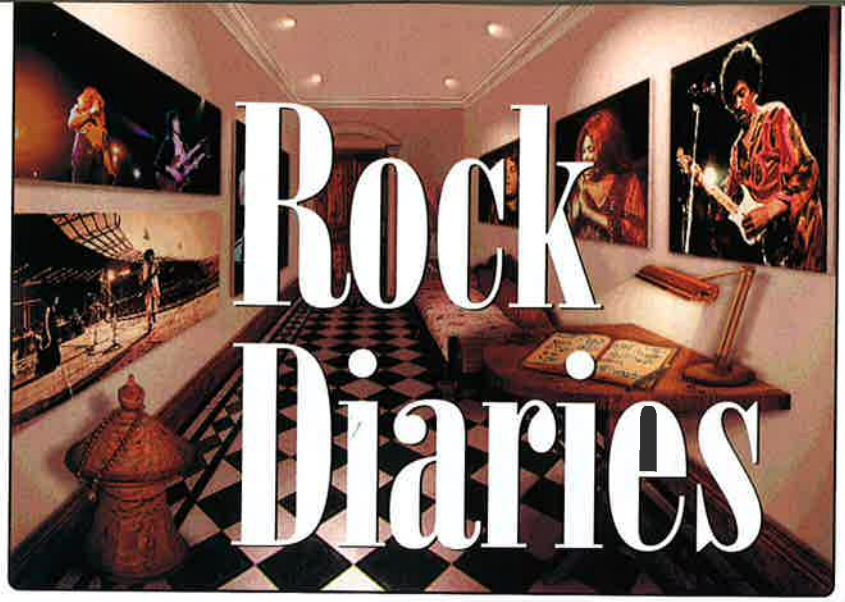
Hipertekst umożliwia szybkie poruszanie się w całym programie. Czytając omówienie jakiegoś zagadnienia, można wybrać (kliknąć) jedno z zawartych w tekście słów kluczowych, co udostępni związaną z nim informację pokrewną w stosunku do omawianej tematyki. Podobnie jest z mapami, wyszukanie danej miejscowości, umożliwia późniejsze odnalezienie informacji jej dotyczących. Ciekawe jest także graficzne przedstawienie najważniejszych faktów z cywilizacji ludzkości, zawierające również odnośniki do informacji.

Program pod względem merytorycznym i graficznym jest bardzo stonowany i wyważony, robi wrażenie, że ma swoją klasę i słusznie, bo ją ma. Zatem nie potrzebuje wodotrysków, które stanowią o wątpliwej wartości tego typu programów, a więc efektownego interfejsu oraz dodatkowych gadżetów. Jest to program solidny i świetnie spełniający swoją edukacyjną rolę. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPiK MEGASTORE

INFO · INFO · INFO

Producent:
Microsoft Corporation
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel.(022) 6286924
Internet:
http://www.microsoft.com/encarta/eng
Wymagania:
Windows 95 lub 98, Windows NT, 16 MB RAM dla Win 95 i 98 oraz 24 MB dla Windows NT
Cena:
199 zł



Rock Diaries

Rockmani to mają klawe życie... Wyjazdy, koncerty, litry coca-coli [też] za darmo, wywiady, zdjęcia na pierwszych stronach brukowców i rzesze piszczących na ich widok fanek. Czyli „money for nothing", jak śpiewali ludziska z Dire Straits. Obserwując tryb życia tych artystów, aż chce się chwycić za gitarę, pałeczki od bębnów, bas; skrzyknąć chłopaków ze szkoły, podwórka czy przedszkola i założyć własny zespół rockowy. Wszak wiele legend w ten sposób zaczynało, tworząc i wykonując swe pierwsze utwory w garażu lub piwnicy.

Jaspin

W dzisiejszych czasach określenie „rock" jest już może pewnym przeżytkiem ze względu na ogromny boom i modę na powstawanie nowych gatunków, a raczej nowych nazw na określanie co bardziej wymyślnych rodzajów muzyki. Granica pomiędzy klasycznym rockiem a dzisiejszym gatunkiem „rocka" jest bardzo wyraźna, odczuwalna nawet dla ludzi, którzy uparcie twierdzą, iż ich edukacja muzyczna kończy się na umiejętności rozpoznawania czy muzyka właśnie gra, czy też zapadła cisza. Jeśli ktoś z czytelników nosi się z zamiarem założenia klasycznej, archaicznej [nie dla każdego - oldtimer ;)] grupy rockowej, opierającej się na twórczości takich zespołów, jak Led Zeppelin, The Doors czy Pink Floyd, polecam przedtem zapoznanie się z zawartością płytek Rock Diaries. Czyli: multimedialnej prezentacji, bazy danych, archiwum w jednym, dotyczących (ogólnie) historii muzyki rockowej. Temat jest dosyć obszerny i pomimo dosyć dużej przestrzeni oferowanej przez dwie płytki, bardzo mocno wątpiłam (zanim jeszcze zdążyłam uruchomić program i się z nim wstępnie zapoznać), czy uda się spory materiał historyczny upchać na nośnikach. Szybko się okazało, iż cały program nie jest w rzeczywistości tym, czego się spodziewałam.

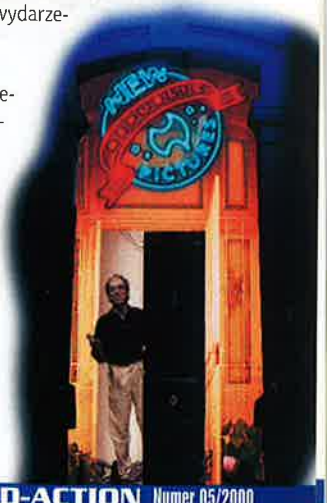
Niejaki Peter Clifton trzydzieści lat temu postanowił na taśmie filmowej zapisywać najwspanialsze, łzawe, wzruszające (Woodstock) chwile w historii rocka. Młodzieńcze marzenie udało mu się zrealizować w stu procentach, czego między innymi wynikiem jest prezentacja Rock Diaries, w której tenże Peter Clifton opowiada o swej kilkudziesięcioletniej przygodzie z rockiem, a także prezentuje niektóre wyniki swej pracy za kamerą. W związku z powyższym nie spodziewajcie się encyklopedycznych wykładów i informacji przedstawionych w słupkach o zespołach i artystach, którzy dziś we wszelakich podsumowaniach lub ostatnimi czasy modnych „milenijnych listach przebojów" określani są mianem legendy. Peter Clifton przedstawia artystów od swojej własnej strony, włazi z kamerą za kurtynę, do pokojów hotelowych, autobusów przemieszczających wykonawców z występu na występ i odsłania „drugą stronę medalu", którą on jako dziennikarz i dokumentalista miał okazję dokładnie obejrzeć i niejeden raz w niej uczestniczyć. Swoją drogą jest to dużo ciekawsze niż typowe encyklopedyczne informacje.

Oprawa graficzna programu jest bez zarzutu. Wygodny interfejs obsługi, dostęp z jednego miejsca do wszystkich materiałów (zdjęcia, filmy wideo, wspomnienia Petera, zapisane w komputerowym pamiętniku, wycinki z gazet itp.), a także ciekawie rozwiązane prezentacje materiałów od strony technicznej czynią aplikację niezwykle wygodną i przyjemną w użyciu. Strona merytoryczna, bardzo bogata we wspomnienia Petera oraz wywiady z artystami, interesująca jest nawet dla takiego laika w dziedzinie muzyki rockowej, jak ja. Przed włożeniem płytki CD do napędu, należy się przygotować na niezłą rockową jazdę, wypełnioną nigdzie indziej nie prezentowanymi filmami z koncertów, wywiadów, unikatowymi zdjęciami, a także wspomnieniami człowieka, który całe swoje życie poświęcił muzyce oraz wyłapywaniu na taśmie filmowej zapadających w pamięć chwil. Jeśli ktoś poszukuje podstawowych informacji na temat zespołów oraz wykonawców z lat 1966-1989, w Rock Diaries ich niestety nie znajdzie. Program jest przeznaczony dla kogoś, kto wiele już wie na temat historii muzyki rockowej i chciałby dowiedzieć się jeszcze więcej z wiarygodnego źródła. Niepublikowane wcześniej zdjęcia z prywatnej kolekcji Petera oraz jego opowieści o spotkaniach z poszczególnymi artystami niewątpliwie są smakowitym kąskiem dla wszystkich, którzy surfują i przekopują Internet oraz archiwa w bibliotekach, aby wygrzebać jakiś nowy fakt na temat śmierci lidera The Doors czy też Jimiego Hendrixa. Dla fanów muzyki rockowej materiał na płytce jest wręcz wymarzony, przestrzegam natomiast miłośników poszczególnych zespołów czy wykonawców. „Gospodarz" programu skupił się na prezentowaniu w ujęciu ogólnym muzyki rockowej, nie poświęcając specjalnego miejsca poszczególnym artystom czy zespołom. Wynikiem tego jest płynący z głośników i wyświetlany na monitorze rwący strumień informacji przeplatany różnymi źródłami, wątkami, opowieściami, faktami związanymi z ważniejszymi wydarzeniami, postaciami w muzyce rockowej.

Jeśli ktoś z czytelników pasuje do powyższego wizerunku fana muzyki rockowej i zainteresowany jest w szczególności przeszłymi wydarzeniami związanymi z tym tematem, będzie z pewnością zadowolony z materiałów przedstawionych na dwóch płytkach CD. Zwykli „zjadacze chleba" nie znajdą dla siebie nic ciekawego w Rock Diaries, chyba że nie mają nic przeciwko wysłuchiwaniu masy faktów o zespołach, na temat których nie mają w ogóle żadnego lub tylko blade pojęcie. □

INFO · INFO · INFO

Producent: Triple M
Dystrybutor: Roadshow Interactive
Internet: http://www.games.village.com.au
Wymagania: 486DX/2 66, 16MB RAM, CDx4, Win 95/98/NT 4.0
Cena: brak danych

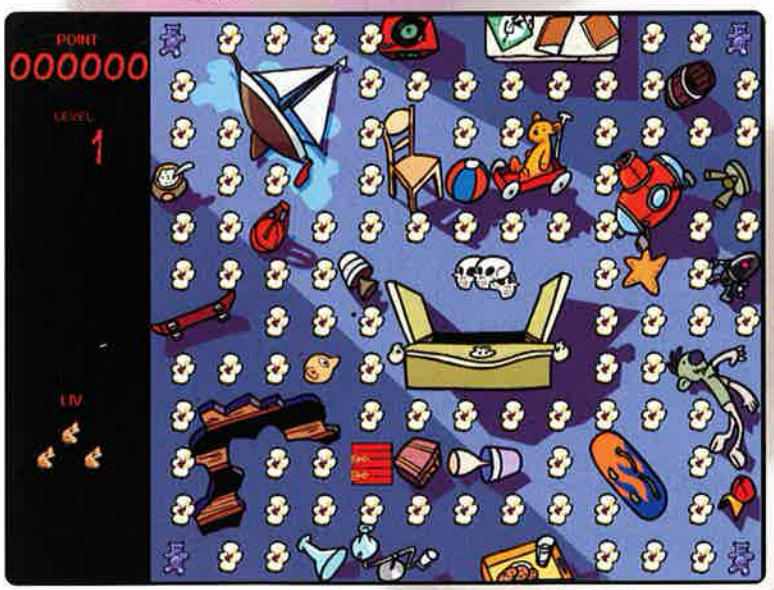


Zwariowany Czarodziej i tajemniczy dom

Dwa razy do tej samej rzeki się nie wchodzi, ale do domu, i to jeszcze Szalonego Czarodzieja, dlaczego nie. Tym bardziej, że czekają tam równie fascynujące tajemnice do odkrycia, jak w części pierwszej, którą omówiliśmy dla Was w marcowym numerze CD-ACTION.

Miłosz Serwin

Zapewne pamiętacie jeszcze doskonale bohaterów tej zabawy, a więc Don Myszona, Muszkę Florę, psa Harolda i oczywiście Szalonego Czarodzieja. Twoim zadaniem było rozwiązanie zagadki zaginionego chłopca.



Miejscem akcji obecnej zabawy-gry będzie także jeden z wielu domków na przedmieściach, w którym dzieje się coś dziwnego. Wszystko to za sprawą pewnego wujka, który za młodu był cenionym sztukmistrzem, popisującym się swoimi sztuczkami na całym świecie. Ale z wiekiem jego pamięć stawała się coraz słabsza i kolejne przedstawienia kończyły się kompromitacją. Publiczność przestała go podziwiać, a on sam wycofał się do podziemi swojego domu i mrocznych zakamarków swojej duszy. Nic więc dziwnego, że dzięki swoim tajemnym sztuczkom i niezbyt miłemu charakterowi na brak wrażeń w nowej części gry nie będziecie narzekać. Tym bardziej, że zapowiedź, którą otrzymaliśmy, bardzo przypomina, udaną, poprzednią część. W nadchodzącej czeka na Ciebie poważne zadanie do wykonania, a na swej drodze spotkasz wiele pomniejszych gier, w których możesz dowieść swoich umiejętności logicznego myślenia i sprawności w posługiwaniu się myszką. Jeśli uda Ci się przejść jedną grę, czeka następna, jeszcze trudniejsza.

Na uwagę zasługują, tak jak poprzednio, ręcznie rysowane scenerie, a także świetne animacje, dodatkowo nastrój tajemniczości podkreśla muzyka. Szkoda jednak, że nie ma opcji pełnego ekranu.

Gra została przygotowana przez specjalizującą się w programach dla dzieci, duńską firmę multimedialną. Seria Zwariowany Czarodziej przeznaczona jest dla dzieci od lat czterech, a z uwagi, że pracowali przy niej specjaliści psychologii dziecięcej, może być polecana jako program uczący spostrzegawczości, wyciągania logicznych wniosków, współpracy pomiędzy postaciami występującymi w grze.

W Polsce gra pojawi się, jak twierdzą dystrybutorzy, w drugiej połowie kwietnia. □

INFO · INFO · INFO

Producent: Savannah
Dystrybutor: CODA S.M.G Polska tel. (022) 826 33 11
Internet: http://www.madmagican.com
Wymagania: Win 95/98, 486, VGA, karta muzyczna, CD-Rom
Cena: ok. 20 zł

Kai's Super Goo

Kai's SuperGoo, program wybity w ScanSoft, gościł już wcześniej na łamach CDA. Kolejne wersje aplikacji wzbogacają nowe opcje, dzięki którym wynik pracy i zabawy jest jeszcze bardziej widowiskowy.

Andrzej Sitek

Kai's SuperGoo udostępnia użytkownikowi kilka bardzo atrakcyjnych funkcji. Przede wszystkim pozwala na „przerobienie" dowolnego zdjęcia znajomych lub bliskich. Na czym miałoby to polegać? Jeżeli byliście kiedyś w gabinecie krzywych luster, to Kai's PowerGoo jest właśnie takim gabinetem. Różnica polega jednak na tym, że w Kai's to ty kierujesz deformacjami zgodnie z własnym zamysłem i fantazją. Jeżeli np. uważasz, że na zdjęciu masz za niskie czoło, w kilka chwil poprawisz ten szczegół. Oczy za szeroko? Nie ma sprawy. Możesz właściwie wszystko, a jeżeli lubisz karykatury, to właśnie ten program jest najlepszym narzędziem do takich eksperymentów.

Obsługa aplikacji jest dziecinnie prosta i przyjemna. Na uwagę zasługuje dość niezwykły, ale bardzo atrakcyjny design programu. Kolorowe, duże przyciski, które pojawiają się na naszym projekcie, służą do wyboru poszczególnych efektów wizualnych. Na każdym z nich umieszczono symbol, dzięki czemu łatwiej jest zorientować się, jaki osiągniemy efekt.

Menu efektów specjalnych zostało podzielone na dwie zasadnicze części. Pierwsza z nich to wszelkiego rodzaju deformacje obrazu. Możemy rozciągać, powiększać, skręcać, zmieniać fakturę powierzchni i wiele, wiele innych rzeczy. O skali zmian i modyfikacjach decydujemy sami. Obszar, który ma podlegać deformacji określamy, wybierając wielkość kursora (koła) z graficznego menu po prawej stronie pulpitu. Wynik pracy jest naprawdę niesamowity, aby zrobić z własnej głowy twarz Frankestaina, potrzeba tylko kilku chwil.

Drugi panel okrągłych guzików opcji służy do nieco innych zmian. Każdy z efektów w tym menu jest animowany. Znajdują się tutaj bardzo widowiskowe efekty, które można było spotkać choćby w telediskach. Efekt lustra i zlania się obydwu obrazów w płynnej animacji to tylko jedna z opcji. O ile umieścimy już jakieś zdjęcie na polu danego efektu, pozostaje nam już niewiele pracy i możliwości ingerencji w wynik końcowy. Możemy kontrolować i zmienić szybkość animacji oraz jej zakres. To właściwie wszystko, ale Kai's PowerGoo jest raczej programem do zabawy, więc trudno mieć pretensje o skromne możliwości edycji.

Oba panele efektów specjalnych nie wymagają wielkiej wprawy, aby swobodnie je obsługiwać. Podobnie jest z trybem nagrywania, dzięki któremu złożymy poszczególne efekty w widowiskową prezentację. Możliwości w tym zakresie są niemal nieograniczone. Jeżeli chcesz, aby głowa twojego znajomego rozrosła się do rozmiarów dyni, a twarz zmieniła w oblicze kosmity, wystarczy tylko klepnąć parę przycisków, a efekt będzie naprawdę porażający. Ogranicza nas tylko fantazja. Prezentacja byłaby jednak niepełna bez napisów. Gdyby ktoś miał wątpliwości, co to za potwór pojawił się na monitorze, zawsze przecież możemy napisać powyżej: Ciocia Marta. Panel napisów umożliwia wybór czcionki (do wyboru mamy te zainstalowane w systemie), jej wielkości, efektów w postaci cienia lub kursywy. Poza tym wybierzemy również jeden z trzech standardowych układów tekstu.

Co jednak, jeżeli nie dysponujemy zdjęciami rodziny lub własnym? Zawsze możemy skorzystać z bazy projektów, zawartych w Kai's PowerGoo. Są to biblioteki „główek" damskich i męskich - różnych narodowości i kolorze skóry. Nowością w wersji 1.5 są biblioteki obrazków, np. z fraktalopodobnymi wzorami. Jest tego naprawdę wystarczająco dużo, aby zrobić dowolny, maksymalnie odjazdowy projekt. To zresztą nie koniec naszych możliwości. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby połączyć fraktalopodobne tło ze zdjęciem wujka lub innego pociotka. Wykorzystując paletę wcześniej wspomnianych efektów, można osiągnąć całkiem interesujący wynik.

Policjantom, wykonującym portrety pamięciowe, spodobałaby się z kolei następna opcja, pozwalająca na „ułożenie" twarzy z poszczególnych elementów. Wybieramy sobie oczy, kształt twarzy, usta, nos, włosy. Możemy także zmienić rozmiary poszczególnych fragmentów, np. rozciągnąć i powiększyć nieco usta lub oczy. O ile mamy słabość do ozdób i innych fantów, możemy wybrać z garderoby programu jakiś kapelusz ewentualnie kolczyk.

Kai's PowerGoo charakteryzuje się niezwykłą prostotą obsługi i wyjątkowo zgrabnym projektem graficznym interfejsu użytkownika. Jednocześnie oferuje interesujące możliwości w zakresie morfingu, całkiem sporą paletę efektów specjalnych, czy też moduł animacji. Program umożliwia korzystanie z wielu formatów graficznych: psd, targa, bmp, gif, tiff, możliwe jest również zgranie obrazu bezpośrednio ze źródła (kamera video, magnetowid).

Wyjątkowe możliwości Kai's PowerGoo sprawiają, że będzie to interesująca propozycja dla wszystkich, którzy czują, że zawód chirurga plastycznego to jest to :-). A tak już całkiem na poważnie, Kai's PowerGoo to po prostu dobry program, który musicie mieć. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
MetaCreations Corp.

Dystrybutor:
ScanSoft

Internet:
http://webadvisor.scansoft.com/

Wymagania:
P166 Windows 95, 98, NT, 16 MB RAM, CD ROM

Cena:
brak danych

Multimedia

Z archiwum pomocy okienkowej

Multimedia to termin, którego w świecie PC nadużywa się z maniakalnym uporem. Wszędzie wokół słyszymy "komputer multimedialny" czy "multimedialny program", bez sprecyzowania, o co tu tak właściwie chodzi. W tym tekście pragniemy wyjaśnić kilka nieporozumień towarzyszących pojęciu "multimedia" i pokazać wam szczegółowo, co ma ono wspólnego z Windows.

Win-Podpowiedź

Szybki podgląd

Aby szybko podglądać obrazki w postaci miniaturek w folderach, powinieneś skorzystać z zalet opcji "Widok jak strona sieci Web" w Windows 98. Otwórz folder zawierający obrazki za pomocą Eksploratora Windows lub Mój komputer, i z menu Widok zaznacz "Jako stronę sieci Web". Gdy teraz klikniesz na plik z grafiką, w oknie folderu pojawi się miniaturowy podgląd tej grafiki. Powinno to działać bez zarzutów z formatami JPEG, BMP oraz TIF - inne, bardziej wymyślne formaty graficzne nie są obsługiwane: zobaczysz figę z makiem.

Multimedia dosłownie znaczą to, co słyszymy w tym słowie (a raczej - co słyszą Anglicy, Amerykanie i inni rodzący się z językiem angielskim jako częścią środowiska naturalnego) - połączenie w jedno tekstu, grafiki, wideo i dźwięku. No tak, ale opierając się na tej definicji każdy software, z którym miałeś kiedykolwiek do czynienia możesz określić mianem multimedialnego. Przez całe lata jednak koncepcja multimediów rozwijała się w określonym kierunku, tak, by w końcu znaleźć swoje zastosowanie wyłącznie do produkcji encyklopedyczno-słownikowo-edukacyjnych, typu Microsoft Encarta, dzieła Dorling Kindersley, czy, na rodzimym podwórku, Encyklopedia Multimedialna PWN, w odróżnieniu od gier i programów biurowych. Powoli zaczął wytrącać się rynek dla małych pakietów, które umożliwiają praktycznie każdemu użytkownikowi zrealizowanie swoich mniej lub bardziej wybujałych fantazji i stworzenie kombinacji obrazów z tekstami i animacjami, przybierającej kształt prezentacji multimedialnej. Do tego właśnie służą takie aplikacje, jak Director czy Medi8or. Jednak w tym tekście chciałbym się skupić na tym, co oferuje ci Windows, żebyś był w stanie otwierać i pracować z różnego rodzaju plikami medialnymi.

Rzut oka na QuickTime w wersji 4 odtwarzającego filmik w Windows.

Edycja mediów

Wszystkie rodzaje mediów (oczywiście z wyjątkiem kompaktów muzycznych) są przechowywane w twoim pececie lub na CD-ROM-ach jako pojedyncze pliki. Ogólnie mówiąc, najlepszym sposobem podglądnięcia zawartości tych plików jest odnalezienie ich za pomocą Eksploratora Windows, a następnie podwójne kliknięcie na ich nazwach. Dzięki sztuczce zwanej kojarzeniem plików Windows wie dokładnie, jakim programem się posłużyć, aby otworzyć i pozwolić nam pracować z danym plikiem - tekstowym, graficznym, wideo czy dźwiękowym. Otwieranie plików w taki sposób jest szybkim sposobem na dostęp do interesujących nas danych i naprawdę działa. Po wskazówce, jak dotrzeć do plików multimedialnych, możemy skierować się do omówienia różnych rodzajów mediów, które Windows obsługuje.

Mamy świetną koniunkturę rynkową na pakiety, ułatwiające składanie tekstów, obrazów, wideo i dźwięku w monumentalne prezentacje multimedialne.

Tekst

Gdy zapoznasz się z Windows, zorientujesz się, że teksty i teksty to nie to samo. Różne edytory tekstów zachowują pliki w różnych formatach, które zwykle nie są ze sobą kompatybilne, co oznacza, że aby otworzyć dany tekst, zwykle musisz skorzystać z programu, w którym on powstał. Może to być denerwujące, gdy chcesz otworzyć dokument napisany przez kogoś, kto posłużył się aplikacją, której nie posiadasz. Zwykły format tekstowy to chyba najprostszy rodzaj pliku tekstowego, z którym możesz pracować w Windows. Nie zawiera on żadnych formatowań, typu słowa pogrubione lub napisane kursywą. Edytory tekstów mogą tworzyć o wiele bardziej skomplikowane dokumenty z całą masą wymyślnych fontów i ornamentów. W menu Start, w Programach/Akcesoriach znajdziesz dwa programy, zwane Notatnik oraz WordPad, które mogą tworzyć i otwierać zwykłe pliki tekstowe. WordPad może otwierać pliki w formacie Rich Text Format (posiadające w nazwie rozszerzenie .RTF), które są dobrym rozwiązaniem, jeśli chcesz wymieniać dokumenty między różnymi aplikacjami.

Grafika

Grafika w twoim pececie może istnieć pod postacią rozmaitych formatów plików. Format domyślnie używany przez Windows znany jest pod nazwą Windows Bitmap (bitmapa Windows) i oznaczony jest za pomocą rozszerzenia .BMP. Programem, który domyślnie otwiera i wyświetla grafikę tego rodzaju jest Paint. Jeśli masz zainstalowany jakiś program graficzny w swoim komputerze, na przykład Paint Shop Pro, powinien on przejąć obsługę wyświetlania plików graficznych. Istnieje mnóstwo różnych formatów plików graficznych, a jeśli chciałbyś mieć możliwość otwierania ich wszystkich, musiałbyś wydać wiele kasy na zakup odpowiednich aplikacji.

Dźwięk

Kompakty muzyczne są poważną częścią multimediów, które obsługuje Windows. "Okienka" bardzo łatwo rozpoznają ten rodzaj mediów. Po prostu włóż płytkę do swojego napędu CD-ROM, a Windows automatycznie zacznie ją odtwarzać (za pomocą Odtwarzacza CD). Windows potrafi też odtwarzać pliki dźwiękowe. Są one przeważnie przechowywane w zasobach twojego komputera w formacie Wave, który rozpoznajemy dzięki rozszerzeniu .WAV, choć coraz popularniejszy staje się standard MP3. Kliknij po prostu jakikolwiek plik dźwiękowy, a program zwany Windows Media Play-

Podstawy

Żargon Windows

Formaty plików
Rodzaje plików, z którymi pracujesz.

Rozszerzenie pliku
To część w nazwie pliku, która występuje po kropce.

Rozmiar pliku
Wielkość przestrzeni, którą na twoim dysku twardym zajmuje plik.

Kojarzenie pliku
Windows wie, jaki program upora się najlepiej z zadaniem otwarcia pliku, który cię interesuje właśnie dzięki kojarzeniu.

MP3
Wysoki stopień kompresji dźwięku, tworzący pliki posiadające małe rozmiary i niezłą jakość.

DVD
Digital Versatile Disc (Wszechstronny dysk cyfrowy). Może swobodnie przechować cały film, który da się odtworzyć na twoim pececie.

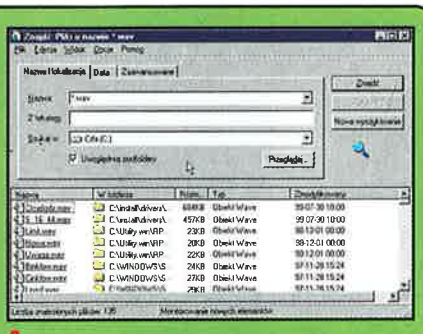
Panel sterowania
Miejsce, gdzie dokonujesz zmian większości ustawień Windows. Wybierz Panel sterowania z menu Ustawienia w menu Start.

Jak to zrobić...

Odnaleźć pliki multimedialne w swoim komputerze

Pliki multimedialne mogą zawierać w sobie tekst, grafikę, wideo i dźwięk. Oto jak odszukać wszystkie zbiory wav.

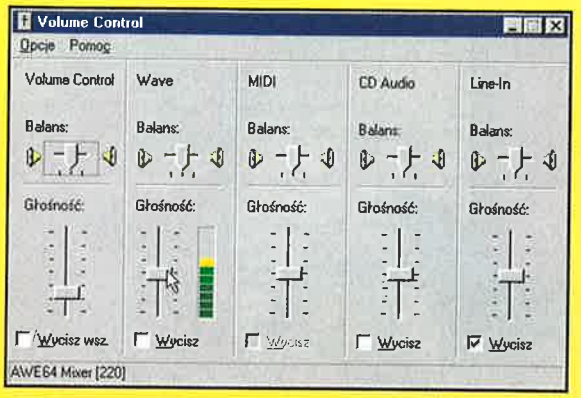
1 Program Znajdź jest umieszczony w menu Start. Uruchom go, wybierając z menu Pliki lub foldery..., a pokaże się okienko podobne do tego, które widzisz powyżej. Wykorzystamy je do odnalezienia plików z multimediami - w naszym przypadku plików dźwiękowych WAV, posiadających w nazwie rozszerzenie .WAV.



2 Symbol "" w programie Znajdź pełni funkcję dzikiej karty. Dzięki temu po wpisaniu "*.WAV w okienko nazwy pliku zostaną odszukane wszystkie pliki WAV, które znajdują się w twoim systemie. Kliknij przycisk Znajdź, a kiedy operacja zostanie zakończona, po prostu kliknij dwa razy na nazwie pliku, aby posłuchać dźwięków, których szukałeś.*

Regulacja głośności

Aby skorzystać jak najbardziej z możliwości multimedialnych Windows, jednym z narzędzi, z którymi będziesz się musiał zapoznać jest Regulacja głośności. Aby ją uruchomić, po prostu kliknij dwa razy na ikonę głośnika na pasku systemowym (umieszczonym na Pasku zadań w prawym dolnym rogu pulpitu Windows). Pierwszą rzeczą, którą musisz pojąć w związku z Regulacją głośności jest to, że w Windows możesz ustawić różny poziom głośności dla różnego rodzaju mediów. A zatem, na przykład, możesz sprawić, żeby kompakty muzyczne były odtwarzane stosunkowo cicho, podczas gdy pliki WAV - bardzo głośno. Główny suwak głośności reguluje poziom głosu dla wszystkich urządzeń na twoim pececie. Kolejną rzeczą, na którą musisz zwrócić uwagę to wyciszenie. Jeśli je odhaczyłeś dla jakiegoś rodzaju dźwięku, oznacza to, że gdy otworzysz plik tego typu, nie będziesz nic słyszał, niezależnie od poziomu dźwięku, jaki ustawiłeś. Jeśli próbujesz odtworzyć kompakt muzyczny lub nagrać swój głos i nic się nie dzieje, warto wtedy sprawdzić, czy nie jest zaznaczone wyciszenie dla urządzeń, którymi się posługujesz. W końcu, gdy klikniesz na ikonę z głośnikiem na pasku systemowym tylko raz, otworzy się okno kontroli poziomu głosu z tylko jednym suwakiem, który reguluje wszystkie dźwięki w twoim komputerze. Jest to przydatne, gdy szybko musisz zmienić głośność wydobywających się z twojego komputera dźwięków.



Poznanie panelu Regulacja głośności - oto podstawowa wiedza na temat Windows!

er wskoczy na pulpit i zacznie go odtwarzać. Możesz znaleźć to narzędzie w dziale Rozrywka w menu Akcesoria. Gdy wgłębisz się bardziej w ten program, okaże się, że jest on tak wspaniałomyślny, że może też odtwarzać pliki wideo, dzięki czemu przechodzimy do kolejnego tematu tego tekstu...

Wideo

Windows do pokazywania na ekranie większości rodzajów plików wideo posługuje się znowu swoim Media Player. Od tej reguły jest jednak jeden wyjątek - standard QuickTime Video opracowany przez firmę Apple. Trzy najbardziej popularne formaty wideo to MPEG (pliki .MPG), AVI (pliki .AVI) oraz QuickTime (pliki .QT). Spośród nich format MPEG oferuje pliki najmniejszej wielkości. Pliki AVI są o wiele obszerniejsze, ale zwykle ich jakość jest o wiele wyższa, ponieważ nie są one tak mocno skompresowane. QuickTime'a wciąż się używa ze względu na jego "międzyplatformową" kompatybilność z komputerami Apple'a Macintosh.
Media Player może odtwarzać pliki MPEG i AVI, ale aby zobaczyć filmiki QuickTime, musisz zdobyć kopię programu ze strony Apple'a (www.quicktime.com). Kiedyś odtwarzanie wideo oznaczało porcję anemicznych sekwencji w miniaturowym okienku. Dzisiaj, dzięki szybszym procesorom i odpowiednim kartom kompresji wideo, a także DVD, wszystko to uległo zmianie. Filmy są przechowywane na DVD w formacie MPEG 2, a Windows może spokojnie odtwarzać je na całym ekranie.

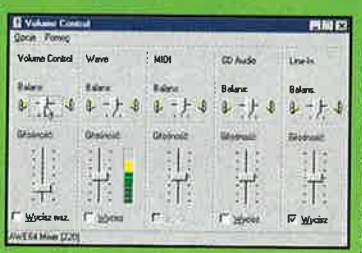
Animacje

Na końcu przyjrzyjmy się ostatniemu rodzajowi mediów - animacjom. Dzięki dostępowi do potężnych technologii kompresujących obraz i żwawym procesorom, animacja powoli zostaje wypierana przez wideo. Jednak wciąż istnieje domena, gdzie używa się animacji - sieć. Animowane pliki GIF cieszą się ogromną popularnością na stronach sieciowych. Najłatwiejszy sposób na wyświetlenie animacji GIF to otwarcie jej w przeglądarce, takiej jak Internet Explorer 5, a nie wykorzystanie do tego celu aplikacji graficznej. Z menu Plik w IE5 wybierz Otwórz i znajdź plik GIF na swoim dysku twardym, a będziesz w stanie ujrzeć całą animację. □

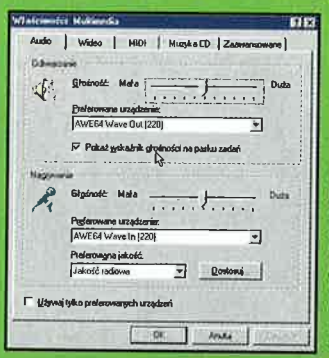
Oprac. Mariusz Turowski

Jak to zrobić...

Nagrać swój głos



1 *Po prostu podłącz mikrofon do gniazda Mic z tyłu swojej karty dźwiękowej lub do portu USB i włącz panel Regulacja głośności, klikając dwa razy na ikonę z głośnikiem na pasku systemowym na pulpicie. Ustaw odpowiednio wysoko poziom głosu dla Wejścia liniowego i Mikrofonu i pamiętaj, żeby nie były one wyciszone. Jeśli nie widzisz ich, odhacz je z menu Opcje/Właściwości (Pokaż następujące sterowniki głośności).*



2 *Załaduj Rejestrator Dźwięku, klikając Start, Programy, Akcesoria, a następnie Rozrywka. Wybierz Rejestrator Dźwięku. Kiedy program zostanie otwarty, kliknij czerwony przycisk i zacznij mówić do mikrofonu. Jeśli wszystko działa poprawnie, zobaczysz, jak w Rejestratorze dźwięku zmienia się poziom głośności, gdy mówisz.*

3 *Teraz powinieneś być w stanie usłyszeć swoje nagranie, gdy je przewiniesz i odtworzysz. Jeśli nic się nie dzieje, sprawdź, czy w Regulacji głośności nie jest zaznaczone Wycisz przy Mikrofonie, a także - czy mikrofon jest właściwie podłączony. Zobacz też, jakie wybrałeś urządzenie rejestrujące w opcji Multimedia w Panelu sterowania.*

4 *Czas, by nagrać twoją wiadomość. Gdy skończysz mówić, wciśnij Stop. By przesłuchać od początku to, co nagrałeś, po prostu naciśnij przycisk Odtwarzaj. Swoje nagranie zachowasz, dzięki opcji Zapisz z menu Plik - pamiętaj jednak, te pliki nie mogą być zbyt duże!*

... kup wiedzę za

ZŁOTÓWKĘ

Program uzyskał bardzo dobre recenzje:
- dr Marii Kruk (adiunkta Instytutu Matematyki UW)
- Miesięcznika CD-Action 9/99

59,-

MATEMATYK

to największy na rynku polskim MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.

Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę! Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonale opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy uczeń, który rozmawia z użytkownikiem.

WIELKA PROMOCJA !!!*

Program POLONISTA za złotówkę !!

Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, testy i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

ZADZWOŃ I ZAMÓW

... bo nasza oferta jest:
najlepsza najtańsza nie trwa wiecznie

(071) 3134108
(071) 3391656 (w godz. 18-22)
lub korespondencyjnie
Faterbit A.P.H. • 55-200 Oława • ul.B.Chrobrego 20c/15

* tylko w sprzedaży wysyłkowej, do podanych cen należy doliczyć koszty wysyłki

Wirusy!

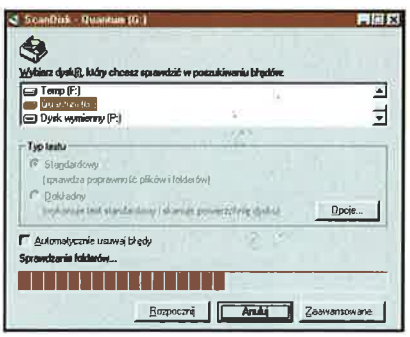
Po pierwsze bezpieczeństwo

Generalnie, współczesny komputer jest urządzeniem, na którym możemy polegać, jednak, tak jak każdy skomplikowany system, może niespodziewanie odmówić posłuszeństwa. Czy problem spowodowany będzie awarią sprzętu, czy też działaniem jakiegoś koszmarnego wirusa, zawsze może się zdarzyć. Za chwilę wyjaśnimy, jak zabezpieczyć naszego peceta przed skutkami nagłych katastrof.

Obsługa komputerów osobistych staje się coraz prostsza, więc przeciętny użytkownik łatwo zapomina, jak skomplikowane są to urządzenia. Jeżeli kiedykolwiek zajrzeliśmy pod obudowę, mogliśmy na własne oczy przekonać się, ile obwodów stłoczono na płycie naszej maszyny. Jednak elektronika to tylko część problemu - równie ważne i skomplikowane jest oprogramowanie. Od systemu operacyjnego Windows przez sterowniki urządzeń i aplikacje narzędziowe po gry - każdy kolejny program, który instalujemy na dysku, sprawia, że software'owa łamigłówka coraz bardziej się komplikuje.

Za wirus siejący obecnie największy postrach można chyba uznać Melissę, która uszkadza pliki MS Worda

Nic dziwnego, że komputer, choćby pochodzący od najlepszego producenta, w rękach najuważniejszego nawet użytkownika, może ulec awarii. Niektóre uszkodzenia łatwo naprawić. Jeśli awarii ulegnie karta dźwiękowa, możemy ją wymienić. Jeżeli monitor zaczyna szwankować, można oddać go do serwisu. Jednak gdy awaria stwarza niebezpieczeństwo dla naszych danych, sprawa jest naprawdę poważna. Może się tak stać wskutek uszkodzenia twardego dysku albo nieprawidłowości związanych z działaniem oprogramowania. Inną przyczyną może być wirus, program stworzony specjalnie w celu wywołania zniszczeń w komputerze.



Regularne uruchamianie programu ScanDisk pozwoli zidentyfikować i naprawić drobne błędy, zanim się one skumulują.

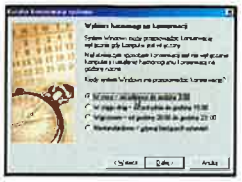
Z tego względu powinniśmy zabezpieczyć nasz komputer przed atakiem z zewnątrz i awarią wewnętrzną. Każdy prawdziwy lekarz potwierdzi, że lepiej zapobiegać, niż leczyć. Jako że ta zasada dotyczy również komputerów, chcemy pokazać, jak uniknąć niebezpieczeństw. Nie wpadajmy jednak w panikę, jeśli stanie się coś złego. Prezentujemy także sposób postępowania w sytuacji, gdy problemy już się pojawią, wyjaśniając przystępnie i szczegółowo, jakie kroki podjąć, by zminimalizować skutki awarii, tak, by nie ucierpiało na niej zbytnio nasze zdrowie i... nasze dane.

Zagrożenie wirusem

Termin „wirusy" używany jest do określenia różnorodnych programów stworzonych tak, by się przenosiły i powielały, infekując pewne pliki w komputerach-nosicielach i wywołując awarie.

Lista wirusów w bazie danych firmy Symantec - producenta programu Norton Antivirus - zawiera obecnie około 20000 pozycji. Niebezpieczeństwo, że kiedyś trafimy na jeden z tych programów, jest więc całkiem realne. Za wirus siejący obecnie największy postrach można chyba uznać Melissę, która uszkadza pliki MS Worda, a przenosi się przez e-mail w programie MS Outlook poprzez wysłanie zawierających wirusa wiadomości do pierwszych 50 osób z książki adresowej użytkownika zainfekowanego komputera.

Wirusy komputerowe najczęściej atakują na jeden z czterech sposobów. Wirus plikowy kryje się w kodzie pliku wykonywalnego. Gdy uruchomimy taki plik, wirus dostaje się do pamięci i atakuje inne pliki. Poza tym istnieją wirusy boot-sektora. Te najczęściej przenoszone są na dyskietkach. Gdy uruchamiamy komputer z dyskietki startowej, wirus jest kopiowany do sektora rozruchowego dysku systemowego komputera i pewnego sektora pamięci za każdym razem, gdy uruchamiamy komputer. Kiedy więc ponownie uruchomimy peceta, wirus będzie załadowany do pamięci wraz z plikami innych programów. Istnieją też wirusy atakujące jednocześnie boot-sektor i pliki programów. W dobie Internetu rozpowszechniły się makrowirusy, które atakują pliki, wykorzystywa-



Kreator konserwacji systemu może zostać tak ustawiony, że będzie pracował, gdy my odpoczywamy.

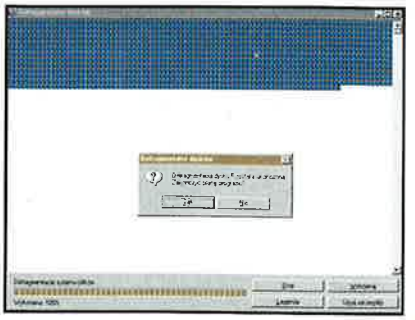
ne przez programy, takie jak Microsoft Word i inne aplikacje MS Office. W programach tych wykorzystywany jest tak zwany język makr, a wirusy, o których mowa, przypominają budową makra, jednak gdy plik przenoszący wirusa zostanie uruchomiony, wykonuje on polecenia, które powodują uszkodzenia w innych plikach.

Wyposażamy apteczkę

Na pewno każdy słyszał niejedną przerażającą historię o wirusach komputerowych - przy takich opowieściach Blair Witch Project to bajeczka dla dzieci. Prawdą jest, że niektóre wirusy mają za zadanie kompletnie zniszczyć każdy program i wszystkie bez wyjątku dane na dysku, na którym się znajdą. Niektóre są jednak po prostu irytujące - to dzieła denerwujących, lecz mniej złośliwych programistów. To, że na naszym dysku znalazł się wirus, nie musi oznaczać katastrofy. Jednak zostawianie wirusom otwartej drogi do naszego komputera jest działaniem lekkomyślnym, opłaca się być ostrożnym i zapewnić swojemu komputerowi jakąś ochronę. Do komputera całkowicie odizolowanego wirus nie ma dostępu, ale większość użytkowników korzysta z dyskietek zawierających dane z innych komputerów, nie wspominając już o sieciach lokalnych i Internecie. Zagrożenie jest więc rzeczywiste. Za każdym razem, gdy wkładamy dyskietkę do napędu, pobieramy program, a nawet sprawdzamy pocztę elektroniczną, narażamy się na uaktywnienie wirusa i utratę danych. Najbardziej oczywista rada: uważajcie na prezenty od nieznajomych. Jeżeli dostajemy dysk z nieznanego źródła, pomyślmy dwa razy, nim zrobimy z niego użytek. Uważajmy też na e-maile od osób, o których nigdy nie słyszeliśmy. Jeżeli w skrzynce odbiorczej znajdziemy nieznanego pochodzenia przesyłkę z załącznikiem, mamy wszelkie powody do podejrzliwości. Poza tym opłaca się trzymać rękę na pulsie. Dobrze jest od czasu do czasu odwiedzać strony zawierające sprawdzone informacje o wirusach, takie jak SARC Online Virus And Hoax Encyclopedia firmy Symantec (http://www.symantec.com/avcenter/vinfodb.html) czy Computer Incident Advisory (http://www.ciac.org/) prowadzoną przez amerykańską agencję rządową. Jeżeli chcemy poznać też przesądy na temat wirusów, możemy zajrzeć na stronę Computer Virus Myths (http://kumite.com/myths/).

Jeżeli kupiliśmy nasz komputer niedawno, bardzo możliwe, że wraz z oprogramowaniem otrzymaliśmy program antywirusowy. Jeśli tak, należy go zainstalować i uaktywnić wszystkie funkcje. W przypadku gdy tak programem jeszcze nie dysponujemy, należy jak najszybciej nabyć taką aplikację z wiarygodnego źródła (patrz ramka „Szczepienie ochronne komputera"). Symantec i Network Associates to dwaj najwięksi potentaci w branży - pierwszy z nich firmuje pakiet Norton Antivirus, drugi programy McAffee oraz Dr Solomon AntiVirus.

Po zainstalowaniu program antywirusowy startuje razem z systemem Windows. Działa w tle, można zażyczyć sobie, by regularnie skanował dane na dysku w poszukiwaniu wirusów oraz sprawdzał każdy przychodzący plik - czy to załącznik e-mail, czy pobrany z Internetu program, czy wreszcie nowo zainstalowana aplikacja. Porównując podejrzane sekwencje danych z bazą znanych wirusów może zidentyfikować i zniszczyć wirusa, nim ten zdąży spowodować jakieś uszkodzenia.
Tak, jak szczepimy się, by nabyć odporność na prawdziwe wirusy, tak nasz komputer powinien zostać „zaszczepiony" przeciw wirusom komputerowym. Chociaż pojawiają się wciąż nowe wirusy, firmy przygotowujące programy antywirusowe pracują przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, by nie pozostać w tyle, dzięki czemu użytkownicy mogą regularnie pobierać aktualizacje, żeby lepiej ochronić swój komputer przed nowymi wirusami. Jeśli będziemy uważni i zaopatrzymy się w dobry program antywirusowy, komputerowe wirusy nie powinny nam zaszkodzić.

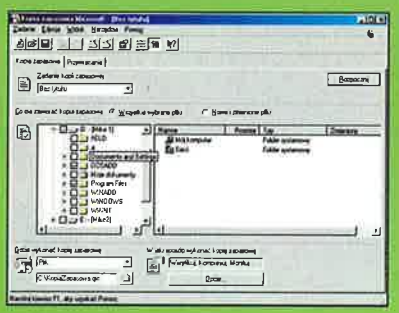


Dobrze jest regularnie defragmentować dysk. Pomoże to utrzymać komputer w dobrej formie - programy będą działały z maksymalną wydajnością.

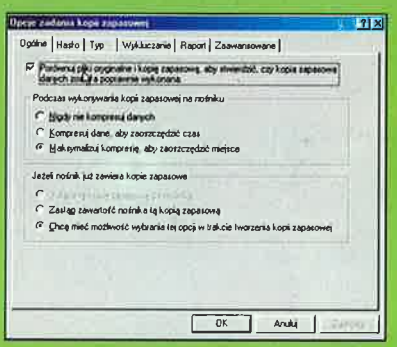
Rozdwojenie jaźni

Wykorzystanie Microsoft Backup do tworzenia kopii zapasowej

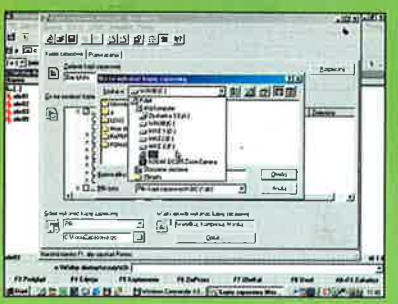
Windows ma wbudowane narzędzie do tworzenia kopii, które warto poznać. Powinno ono znajdować się w folderze Narzędzia systemowe paska startowego (wchodzimy do niego przez foldery Programy/Akcesoria). Jeżeli nie, wkładamy do napędu płytkę instalacyjną Windows i instalujemy go przez opcję Dodaj/Usuń programy w Panelu sterowania.



1 Program Backup upraszcza proces tworzenia kopii ważnych danych. Najpierw musimy wybrać pliki, których kopie chcemy przygotować - nie kopiujmy całego dysku. Po zaznaczeniu opcji Wykonaj kopię zapasową wybranych plików, ukaże się standardowe menu. Możemy poruszać się w nim, tak jak w Eksploratorze Windows, zaznaczając pliki i foldery do skopiowania.



2 Teraz klikamy przycisk Opcje. Pojawia się okno opcji z zakładkami. Tutaj możemy określić stopień kompresji, zdecydować, czy chronić kopię hasłem i czy kopiować wybrane pliki za każdym razem przy uruchomieniu programu, czy tylko, jeśli się zmienią od czasu stworzenia ostatniej kopii. Od naszego wyboru zależy w dużym stopniu, jak długo będzie trwało przygotowywanie kopii.



3 Wreszcie musimy zdecydować, gdzie program ma zapisać kopię. Jeżeli zamierzamy ją przechowywać na nośniku zewnętrznym (Jaz, Zip, Superdisk albo CD-RW), napęd musi być już podłączony. Uruchamiamy proces, klikając przycisk Rozpocznij. Zakładka Przywracanie pozwala w razie potrzeby łatwo wybrać właściwą kopię.

Katastrofa

Ochrona przed wirusami jest niezwykle ważna, jednak nie zagwarantuje ona całkowicie bezpieczeństwa danych. Niestety ryzyko utraty danych czy programów wiąże się również z problemami innej natury, przez nikogo świadomie nie zawinionymi, które jednak mogą pociągnąć za sobą poważne skutki. Może dojść do tego, że stracimy wszyst-

W walce przeciw wirusom komputerowym trzeba śledzić wydarzenia w branży. Warte uwagi są strony, takie jak CIAC rządu amerykańskiego.

Szczepienie ochronne komputera

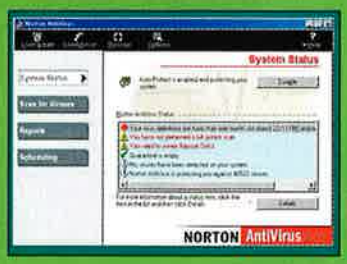
Przyjrzyjmy się bliżej najpopularniejszym z pełniących dziś służbę programów antywirusowych.

McAffee VirusScan Deluxe
http://www.mcaffee.com

Standardowa wersja tego pakietu nie jest droga, lecz jeżeli chcemy, by nasz komputer był w pełni zabezpieczony, warto chyba zainwestować w wersję Deluxe. W zamian otrzymamy McAffee's Oil Change i zestaw First Aid 98 (naprawiający błędy programowe, monitorujący pracę komputera, zapobiegający awariom systemu i usuwający konflikty sprzętowe) oraz oczywiście sam program Viruscan. Viruscan potrafi zidentyfikować wszystkie typy wirusów, łącznie z trudnymi do rozpoznania makrowirusami, sprawdza też wszystkie pliki, przychodzące z Internetu (w tym aplety i rozszerzenia).

Dr Solomon's VirusScan Toolkit
http://www.nai.com

Prawa do programów z rodziny Dr Solomon są obecnie w posiadaniu Network Associates, firmy, która dysponuje także zestawem McAffee, co wyjaśnia niezwykłe podobieństwo obu pakietów. Solomon został przygotowany głównie z myślą o instytucjach i ma bardziej rozbudowany program pomocy technicznej niż jego mniejszy kuzyn. Podczas gdy z programem McAfee otrzymujemy gwarancję pomocy technicznej i aktualizacji na 30 dni, w przypadku Solomona okres ten trwa rok. Dla większej wygody aktualizacje wysyłane są do użytkownika co kwartał.



Norton Antivirus 2000
http://www.symantec.com

Norton wypracował sobie w kręgach osób, zajmujących się komputerami od strony technicznej, dobrą opinię, dzięki praktycznej użyteczności swoich narzędzi. AntiVirus 2000 znajduje się dość nisko na skali cenowej, lecz skala możliwości nie została bynajmniej ograniczona. Tak jak McAffe oprócz wirusów „tradycyjnych" blokuje on te, które rozprzestrzeniają się przez Javę i Active X (które stanowią elementy stron internetowych). Tak jak jego rywal z Network Associates, AntiVirus jest bardzo prosty w użyciu, pracuje w tle, wciąż skanując dane przychodzące do komputera. Trudno stwierdzić, który z tych dwóch programów jest skuteczniejszy, ale ten jest z pewnością tańszy.

Norton Internet Security 2000
http://www.symantec.com

Stwierdziwszy, że wirusy najbardziej zagrażają nam ze strony Internetu, Symantec stworzył internetowy pakiet antywirusowy, który ma zapewnić kompleksową ochronę komputera, włącznie z blokowaniem wirusów w danych wychodzących. Jeśli chodzi o klasyczne działanie antywirusowe, pakiet nie różni się od programu Norton AntiVirus 2000, jednak posiada dodatkowo zabezpieczenie przeciwko hackerom, dzięki któremu nasze dane, programy, a nawet adresy e-mail zabezpieczone są przed ciekawością intruzów. Doskonały zestaw typu „wszystko w jednym".

kie dane i będziemy musieli zaczynać od początku. Chyba każdy spotkał się już z awarią aplikacji lub całego systemu. Programy komputerowe zawierają tysiące, czasem miliony linii kodu i w czasie pracy często muszą przetwarzać olbrzymie ilości danych, szukać dostępu do różnych rejonów pamięci i współpracować z innymi programami. Nawet jeśli wszystko działa poprawnie, wygląda to trochę chaotycznie. Jednak istnieje niewiele programów całkowicie wolnych od błędów, zwanych czasem z angielska „bugami".

Czasami awaria systemu wywołuje tylko drobne niedogodności, lecz zdarza się, że tracimy przez nią ważne dane. Jeśli potrafimy sobie wyobrazić, jak aplikacja w czasie pracy przemieszcza, zmienia, tworzy i usuwa dane, pomyślmy, co stanie się, gdy nagle jej działanie zostanie gwałtownie przerwane przez awarię systemu. Całe obszary danych mogą po prostu „zgubić" się w czasie przenoszenia, istotne informacje, wskazujące położenie konkretnych elementów plików, mogą zniknąć w całym tym chaosie. Nawet rejestr Windows może ulec uszkodzeniu. Chociaż istnieje kopia rejestru, służąca do odtworzenia ustawień, czasem nawet to nie wystarcza.

Kolejną przyczyną utraty danych jest fizyczne uszkodzenie dysku twardego. Jeśli dysk nie działa prawidłowo, możemy stracić to, co jest na nim zapisane - w krańcowym przypadku dysk nie pracuje wcale i komputer nie startuje. Na szczęście można zminimalizować ryzyko związane z występowaniem „bugów", awarii i uszkodzeń dysku. Jeśli będziemy regularnie tworzyć kopie ważnych dokumentów, nawet w najgorszym przypadku będziemy najwyżej narażeni na stratę czasu, nie danych.

Kopie zapasowe

Choć brzmi to jak frazes, jedynym sposobem na pewne zabezpieczenie ważnych danych jest stworzenie ich kopii. Tworzenie kopii zapasowych nie jest trudne - większości użytkowników komputerów ma jednak problemy z regularnym aktualizowaniem kopii. Jeśli dane są szczególnie ważne, warto robić kopie nawet dwa lub trzy razy dziennie.

Pierwszym krokiem jest ustalenie, kiedy należy tworzyć kopie najważniejszych plików. Drugim określenie, które pliki kopiować. Nie ma sensu ciągle tworzyć aktualizowanych kopii programów, które można od nowa zainstalować z płyty CD. Należy się raczej skupić na ustawieniach użytkownika i stworzonych przez siebie plikach. Chodzi tu oczywiście o dokumenty Worda czy arkusze Excela, ale również o save'y gier, ustawienia programów, elementy folderu Ulubione, e-maile i książki adresowe oraz szablony użytkownika.

Trzecim krokiem jest wybór sposobu tworzenia kopii. Kopiowanie danych na inny obszar czy nawet partycję dysku twardego nie ma oczywiście sensu, ponieważ dysk może przestać pracować. Nawet stworzenie kopii na oddzielnym dysku fizycznym nie jest zupełnie bezpieczne. Kopię należy utworzyć na nośniku zewnętrznym. Wtedy nawet, gdy ukradną nam komputer, nie stracimy najważniejszych plików. Idealnie nadają się do tego nośniki, takie jak Zip czy Jaz firmy Iomega (patrz ramka „Sprzęt do tworzenia kopii"). W komplecie z takimi urządzeniami peryferyjnymi zazwyczaj otrzymujemy oprogramowanie do tworzenia aktualizowanych kopii wybranych plików. Niektórzy wolą nagrywarki CD, choć niezbyt dobrze się one sprawdzają, jeśli musimy wykonywać kopie bardzo często.

Można także powziąć pewne środki zapobiegawcze przeciw uszkodzeniu danych. Na przykład duży dysk dobrze jest podzielić na partycje. W ten sposób być może ograniczymy rozmiary zniszczeń, jeśli wystąpią poważne problemy. Należy regularnie uruchamiać program Scandisk, by wykluczyć błędy na dysku i korzystać z Defragmentatora dysków, żeby porządkować dane. Funkcje tych programów można zautomatyzować za pomocą Kreatora konserwacji systemu. Można także uruchomić Kontrolera rejestru, wpisując „scanreg" w oknie opcji Uruchom... w menu Start. W końcu, dla pewności, trzeba śledzić rynek w poszukiwaniu patchy i programów usuwających błędy. Wykorzystujmy także opcję Windows Update, aby aktualizować system operacyjny. Poza tym dobrze jest zaglądać czasem na strony internetowe producentów naszej karty graficznej czy muzycznej oraz urządzeń peryferyjnych, które pomagają nam przygotowywać kopie zapasowe.

Oprac. Piotr Domański

Sprzęt do tworzenia kopii

Żeby naprawdę zabezpieczyć dane, powinniśmy dysponować nośnikiem zewnętrznym, na który je można skopiować. Oto przegląd czterech najpopularniejszych urządzeń do tego służących.

Imation Superdisk

Imation Superdisk jest wzorowany na dyskietce - jest równie wygodny w użyciu, a przy tym o wiele bardziej pojemny. Napęd wygląda podobnie, jak zwykły FDD. Potrafi nawet odczytać tradycyjne dyskietki. Jednak na 3,5-calowym dysku Imation Superdisk możemy tworzyć kopie dużych obszarów danych - ma on pojemność 120 MB. Możliwość odczytywania zwykłych dyskietek daje Superdiskowi przewagę nad konkurencją.

Napęd ZIP

Iomega to firma, która przoduje na rynku producentów alternatywnych napędów. Napęd Zip jest doskonałym rozwiązaniem dla użytkowników indywidualnych, dzięki stosunkowo przystępnej cenie samego urządzenia i dysków. Napęd produkowany jest w dwóch wersjach zewnętrznej (podłączonej do portu równoległego, gniazd SCSI albo USB) lub wewnętrznej, dyski mają pojemność 100 MB, a nowsze 250 MB.

Napęd JAZ

Napęd Jaz, produkcji Iomega, oparty jest na podobnej technologii co Zip, jednak pojemność dysków - każdy po 2 GB - sprawia, że jest wygodniejszy w użyciu dla użytkowników, którzy muszą przechowywać duże ilości danych. Do niedawna większość dysków twardych nie przekraczała takiej pojemności. Wadą jest bardzo wysoka cena - napęd kosztuje ok. 1900 zł, a za jeden dysk 2-gigabajtowy trzeba zapłacić niecałe 500 zł.

CD-RW

Obecnie, gdy nagrywarki CD stały się powszechnie dostępne i stosunkowo tanie, technologię tę można wykorzystać do tworzenia kopii zapasowych. Dysk CD z możliwością wielokrotnego zapisu kosztuje około 15 zł, a jego pojemność wynosi 650 MB. Stosunek ceny do rozmiaru przestrzeni dyskowej wypada więc bardzo dobrze. Nagrywarka CD-RW kosztuje od 900 do 1500 zł, w zależności od jakości i prędkości zapisu i odczytu.

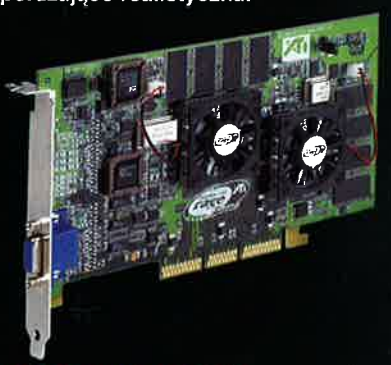
64MB Pamięci gaficznej, 2 procesory graficzne...

GRAPHICS BY rage 128 PRO

Zawsze żądaj

MAXXimum !

Karta RAGE FURY *MAXX*™ jest szczytowym osiągnięciem w dziedzinie kart grafiki 3D z pamiącią graficzną 64MB, oryginalnym designem *MAXX*™ firmy ATI, oraz technologią AFM (Alternate Frame Rendering - naprzemienna generacja scen). Obsługiwana przez dwa procesory graficzne RAGE 128 PRO, RAGE FURY *MAXX*™ zapewnia bewzględną jakość i szybkość działania, wysoki współczynnik przetwarzania obrazów, realistyczne kolory grafiki 3D (32-bit lub 16.7 milionów kolorów), wszystko to aby grafika 3D w Twoich grach była porażająco realistyczna.



RAGE FURY *MAXX*™ wyposażone jest w serię zaawansowanych funkcji grafiki 3D, takich jak 8-bitowy bufor tekstur, kompresja tekstur dla DirectX, pełne wspomaganie dla standardu OpenGL, niesamowity współczynnik wypełniania 500.000.000 piksli na sekundę dla gier intensywnie wykorzystujących teksturowanie i pracujących w standardach DirectX i Direct3D. Karta ofeuje także bardzo wysoką jakość odtwarzania DVD.
ATI daje Ci obraz lepszy niż rzeczywistość!

THE POWER OF SPEED

AB S.A. ☎ (071) 32 40 500
jtt ☎ (071) 347 58 00
ABC Data CHS ☎ (022) 676 09 00
Optimus ☎ (018) 444 05 00
NTT ☎ (022) 610 51 61
Veracomp ☎ (012) 429 14 00

www.ati.com

Bez paniki!

Najpotrzebniejsze porady dla użytkownika komputera

Nie pozwólmy, by nasz komputer wchodził nam na głowę - utrzymujmy nad nim kontrolę. W tym artykule pokazujemy, jak zapanować nad problemami, które dręczą każdego, nie tylko początkującego użytkownika peceta.

Tak jak każda rzecz w naszym życiu - od wideo i samochodu po małżeństwo - nasz komputer będzie działał lepiej i nie przysporzy nam zbyt wielu kłopotów, jeśli będziemy o niego odpowiednio dbać. Wszyscy wykonujemy co jakiś czas pewne czynności profilaktyczne, dzięki którym urządzenia, które posiadamy, pracują bez zakłóceń: sprawdzamy poziom oleju w samochodzie, czyścimy głowice w magnetowidzie, a jednak wielu z nas nie poświęca ani chwili swemu komputerowi. Jak wszystkie inne zabawki - mechaniczne czy elektroniczne - nasz pecet narażony jest na pewne niebezpieczeństwa. Nie musi to od razu znaczyć, że nagle przestanie działać, lecz jeżeli nie będziemy uważni, mogą pojawić się problemy. Jednak nie wpadajmy w panikę. Tak jak wszystkie wymienione wcześniej rzeczy, nasz komputer to przede wszystkim narzędzie. Jeżeli o niego zadbamy, będziemy go częściej błogosławić niż przeklinać. Powinniśmy nie tylko doglądać naszego Windowsa, lecz także zwrócić uwagę na pewne problemy związane ze sprzętem. Na tej i kolejnych czterech stronach opiszemy, co trzeba zrobić, by uszczęśliwić naszego peceta.

Modemy zewnętrzne podłącza się poprzez kabel do portu szeregowego lub USB. Wymagają osobnego zasilania, więc należy pamiętać o zostawieniu dla nich dowolnego gniazdka.

Sprzęt

W przeszłości instalowanie nowego sprzętu w komputerze uważano powszechnie za czarną magię, na której wyznać się mogli tylko komputerowi spece. Od tego czasu jednak wiele się zmieniło i obecnie nie ma powodu, by nie spróbować samodzielnie przyłączyć do naszej maszyny kilku gadżetów.

Ustawienia modemu zmieniamy, klikając ikonę Modemy w Panelu sterowania. W ten sposób możemy między innymi ustawić głośność wybierania numeru.

Instalowanie nowego sprzętu

Urządzenia zewnętrzne można podłączyć do komputera za pośrednictwem jednego z trzech głównych rodzajów portów: równoległego, szeregowego albo USB. USB jest najnowocześniejszym i najszybszym z nich, więc zawsze powinniśmy, jeśli to tylko możliwe, zacząć od niego. Urządzenia współpracujące z tym interfejsem można podłączać do komputera i odłączać w czasie pracy. Na drugim miejscu pod względem szybkości plasują się porty równoległe - nadają się one do współpracy z drukarkami, jednak skanery, aparaty cyfrowe i dodatkowe napędy będą na nich pracować wolniej niż gdyby były podłączone do USB. Podłączanie jest proste - wyłączamy komputer (chyba że mamy do czynienia z urządzeniem USB), podłączamy urządzenie do gniazda i włączamy komputer. Większość urządzeń odpowiada windowsowemu standardowi Plug-and-Play. Podczas ładowania, Windows wykrywa nowy sprzęt i prosi o sterowniki. Wkładamy do napędu płytę, zawierającą driver, którą powinniśmy otrzymać wraz ze sprzętem, a system radzi sobie dalej sam. Jeśli tak się nie stanie, wkładamy do napędu płytę i uruchamiamy program, który zainstaluje sterowniki. Najnowsze wersje sterowników można znaleźć w witrynie internetowej producenta sprzętu - adres znajdziemy prawdopodobnie w części instrukcji dotyczącej pomocy technicznej lub w witrynie zawierającej lokalizacje takich stron, np. www.driverguide.com.

W systemie możemy zainstalować wiele drukarek, lecz Windows musi wiedzieć, która z nich jest domyślna.

Drukarki

Windows wykrywa automatycznie prawie każde urządzenie, jednak drukarki stanowią wyjątek. Wyłączamy komputer, podłączamy drukarkę i włączamy peceta. Klikamy przycisk Start i wybieramy opcję Drukarki z menu Ustawienia. Otwiera się folder drukarek. Klikamy dwukrotnie ikonkę Dodaj drukarkę. Windows uruchomi teraz Kreatora, który pomoże nam zainstalować sprzęt. Jeżeli do drukarki dołączona została specjalna płytka ze sterownikiem, wkładamy ją do napędu, gdy program tego zażąda. Pod koniec instalacji Windows pyta, czy chcemy wydrukować stronę testową. Jeśli nie jesteśmy na to przygotowani, możemy to zrobić później.

Możemy zainstalować więcej niż jedną drukarkę. Niektóre programy

Dbajmy o napędy

Windows wyposażony jest w wiele narzędzi, służących do diagnostyki i porządkowania dysków, lecz nie uruchamia ich automatycznie. Program Scandisk sprawdza pliki i foldery na dysku, wychwytując błędy. Gdy zachowujemy i usuwamy pliki, Windows umieszcza je w pierwszym wolnym obszarze dysku. Po jakimś czasie pliki będą rozproszone po całym dysku - stan ten nazywa się fragmentacją. W takim stanie komputer pracuje wolniej. Można temu zapobiec, wykorzystując narzędzie do defragmentacji, które układa informacje w uporządkowane bloki. Scandisk i Defragmenator dysku są łatwe w użyciu. Otwieramy Mój komputer, klikamy prawym przyciskiem na ikonkę dysku i wybieramy opcję Właściwości. Przełączamy na zakładkę Narzędzia, na której znajdują się przyciski uruchamiające oba programy. Jeszcze lepiej wykorzystać Kreatora konserwacji systemu, który znajduje się w menu Start w folderze Programy/Narzędzia systemowe. Wybieramy opcje domyślne, a Windows sprawdzi i zdefragmentuje dyski w czasie bezczynności komputera.

W oknie Właściwości dysku można szybko sprawdzić dysk w poszukiwaniu błędów lub przyśpieszyć szybkość jego działania, defragmentując go.

obsługujące faks mogą, na przykład, korzystać z drukarek wirtualnych. Jedną z nich należy jednakże wybrać jako domyślną. Klikamy prawym przyciskiem ikonkę właściwego urządzenia w folderze Drukarki i wybieramy opcję Ustaw jako domyślną. Każdy program, z którego drukujemy, będzie teraz opierał się na tym ustawieniu.

Menedżer urządzeń jest bardzo użytecznym narzędziem. Używajmy go, gdy występują problemy ze sprzętem.

Modem

Modem jest naszym oknem na świat, poprzez Internet, faks i pocztę głosową. Modemy komputerowe dzielą się na dwa główne typy: wewnętrzne i zewnętrzne. Modemy wewnętrzne mają formę kart, które umieszcza się w odpowiednim gnieździe komputera. Ich zaletą jest to, że nie zajmują dużo miejsca i nie potrzebują oddzielnego źródła zasilania. Wadą, żeby się do nich dostać, musimy zdjąć obudowę i nie otrzymujemy wyraźnego sygnału pracy modemu. Modemy zewnętrzne podłącza się poprzez kabel do portu szeregowego lub USB. Wymagają osobnego zasilania, więc należy pamiętać o zostawieniu dla nich dowolnego gniazdka. Są za to wygodniejsze w podłączaniu i odłączaniu. Poza tym wyposażone są w diody informujące o aktualnym trybie pracy urządzenia. Jeśli chodzi o szybkość pracy, nie jest to problem skomplikowany - nie należy kupować urządzeń o przepustowości niższej niż 56K i szukać na opakowaniu symbolu V.90, oznaczającego najnowocześniejsze, najbardziej kompatybilne modemy. Jeżeli zależy nam na modemie do przekazywania głosu, który można wykorzystywać jako automatyczną sekretarkę, powinniśmy upewnić się, że do urządzenia dołączono odpowiednie oprogramowanie. Standardem w tej dziedzinie jest SuperVoice.

Skanery

Skaner płaski można dziś kupić już za 300 zł. Jeśli często skanujemy, unikajmy urządzeń współpracujących z portem równoległym - są zbyt wolne. Lepiej jest zapłacić trochę więcej za wersję w standardzie SCSI albo USB. Jeżeli zdecydujemy się na SCSI, powinniśmy upewnić się, że otrzymamy w zestawie kartę SCSI w standardzie PCI. Pamiętajmy, że kartę będziemy musieli zainstalować wewnątrz obudowy.
Producenci skanerów bardzo często podnoszą cenę, gdy tylko wzrasta rozdzielczość skanera. Uważajmy na termin rozdzielczość interpolowana - chodzi tu o software'owe sztuczki "rozciągające" obraz. Zwróćmy uwagę na rozdzielczość optyczną - jej wartość wskazuje na rzeczywistą jakość, im jest wyższa, tym lepiej. Większość skanerów płaskich charakteryzuje się rozdzielczością w granicach 600 dpi, co wystarcza amatorom, lecz jeśli posiadamy drukarkę pracującą w wysokiej rozdzielczości, powinniśmy rozważyć zakup droższego skanera.

Windows

Pozostawiony sam sobie, Windows po jakimś czasie z pewnością zacznie sprawiać nam problemy, aż w końcu zupełnie przestanie działać. Jednak uzbrojeni w kilka prostych sztuczek, odrobinę zdrowego rozsądku i pewną wiedzę, której dostarczy niniejszy tekst, możemy temu zapobiec, a nasz komputer będzie działał, pomrukując sobie cicho z zadowolenia.

Ustawienia systemowe

Nawet jeśli w czasie ładowania systemu Windows nie obserwujemy komunikatów o błędach, nie powinniśmy zakładać, że wszystko jest w porządku. Czasami Windows zadławi się, gdy jakieś urządzenie nie pracuje poprawnie, i nie raczy nas o tym poinformować. Niekiedy wiele urządzeń usiłuje wykorzystać ten sam obszar pamięci lub ustawienia i w rezultacie powstaje konflikt. Także w tym wypadku system rzadko informuje nas o sytuacji. Trzeba samemu zwrócić uwagę na te problemy.
Klikamy prawym przyciskiem na Mój komputer i wybieramy opcję Właściwości. W oknie dialogowym, które się otwiera, wybieramy zakładkę Menedżer urządzeń. To tutaj znajduje się lista wszystkich urządzeń, podłączonych do komputera, w tym oknie możemy sprawdzić, czy nie występują związane z nimi problemy. Zazwyczaj urządzenia systemowe podzielone są na kategorie. Na przykład wszystkie napędy będą znajdowały się w jednej grupie. Gdy otwieramy Menedżera urządzeń, w grupie, w której występują problemy, pojawi się nowy element. Każde urządzenie, które nie działa poprawnie, będzie oznaczone żółtą ikoną ze znakiem zapytania. Gdy klikniemy podwójnie taki element, ukaże się okno Właściwości, w którym znajdziemy wskazówki, co do źródła problemu.
Najczęściej występujące błędy związane są z zainstalowaniem niewłaściwych sterowników lub złą instalacją poprawnych driverów. Najlepiej w takiej sytuacji zaznaczyć urządzenie, wybrać opcję Usuń, zrestartować system, pozwolić Windowsowi wykryć nowy sprzęt i zainstalować ponownie sterowniki. W niektórych przypadkach, gdy Windows nie może zidentyfikować sprzętu, umieszcza go w grupie Nieznane urządzenia. Także w tej sytuacji najlepiej jest usunąć ikonkę urządzenia i zainstalować je ponownie.

Gdy zainstalujemy już sterownik skanera, można skanować obrazy bezpośrednio do większości programów graficznych, takich jak Paint Shop Pro.

Jeśli Windows nie wykryje nowego sprzętu automatycznie, uruchamiamy Kreatora instalacji nowego sprzętu z Panelu sterowania.

Ustawienia pulpitu

Ogólnie rzecz biorąc, Windows wyręcza nas dość skutecznie w skomplikowanych problemach związanych z ustawieniami sprzętu. Instalujemy urządzenie, sterowniki i na tym kończy się nasze zadanie. Zazwyczaj ustawienia i parametry nie muszą być dostosowywane i dzięki temu ryzyko przypadkowego wprowadzenia błędnych wartości jest niewielkie. Do urządzeń, których automatyczne ustawienia nie zawsze okazują się optymalne, należą karta graficzna i monitor. Gdy dodajemy do systemu nową kartę graficzną lub monitor, Windows wykorzystuje standard Plug-and-Play, dzięki któremu określa producenta, a następnie instaluje odpowiednie sterowniki. Teoretycznie sys-

Stwórz własną tapetę

Nie musimy ograniczać się do niezbyt bogatego wyboru tapet, które instalowane są wraz z Windows. Każdy obraz, który znajdziemy lub stworzymy, można łatwo zapisać we właściwym formacie i miejscu oraz ustawić go jako domyślną tapetę pulpitu.
Aby przygotować tapetę, należy poddać wybrany obraz obróbce w programie graficznym - doskonale nadaje się do tego, na przykład, świetny Paint Shop Pro. Windows potrafi wprawdzie dostosować rozmiary obrazu do pulpitu, jednak lepsze rezultaty uzyskamy, jeśli przeprowadzimy tę operację w wyspecjalizowanym programie. W Paint Shop Pro wybieramy opcję Resize z menu Image i określamy rozmiary naszego obrazu tak, by odpowiadały wielkości pulpitu. Zapisujemy go w formacie Windows bitmap (BMP) w folderze Windows. Klikamy prawym przyciskiem na pulpit i w menu wybieramy Właściwości. Kiedy otworzy się okno Właściwości: ekran, odszukujemy na liście tapet nasz obraz, następnie zaznaczamy go i klikamy przycisk OK, by ustawić go jako tapetę.
Jeśli znajdziemy interesujący nas obraz w Internecie, sytuacja jest jeszcze prostsza. Klikamy prawym przyciskiem w dowolnym miejscu grafiki i wybieramy opcję Ustaw jako tapetę, a Internet Explorer zapisze obraz we właściwym miejscu i poinstruuje Windows, by traktował go jako tapetę pulpitu.

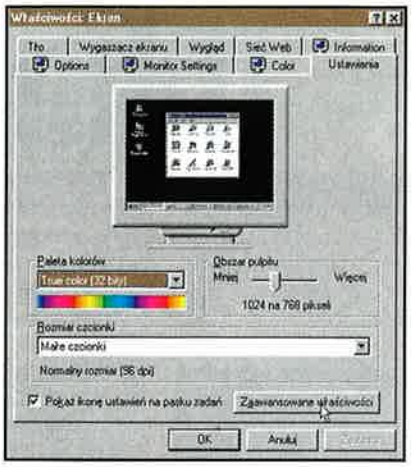
Za pomocą Paint Shop Pro można łatwo i szybko przekształcić pliki graficzne w tapetę pulpitu.

tem ten powinien działać bez zarzutu, lecz nie zawsze tak się dzieje. Czasem po zainstalowaniu nowej karty, Windows tak się gubi, że wyświetla się na monitorze w małym oknie z ikonami wielkimi jak krowy. Nie wpadajmy w panikę - trzeba tylko zmienić niektóre ustawienia. Klikamy prawym przyciskiem w dowolnym miejscu na pulpicie i wybieramy Właściwości. Otwiera się okno Właściwości: ekran. Wśród zakładek prowadzących do okien, w których określamy wygląd pulpitu, znajduje się także opcja Ustawienia. To tutaj konfigurujemy naszą kartę graficzną i monitor.

Liczbę kolorów na ekranie dostosowujemy za pomocą menu rozwijanego Kolory. Większość nowoczesnych kart graficznych będzie pracować najlepiej przy ustawieniu True Color (32 bity), taką opcję należy więc wybrać. Ustawiamy suwak Obszar ekranu w odpowiedniej pozycji. Przycisk Zaawansowane otwiera okno, w którym znajdują się ustawienia bezpośrednio wpływające na pracę urządzeń. Należy poruszać się w nim bardzo ostrożnie, szczególnie, jeśli chodzi o część dotyczącą odświeżania ekranu na zakładce monitora. Ustawienie częstotliwości odświeżania na zbyt wysoką wartość może doprowadzić nawet do uszkodzenia monitora, najlepiej więc zostawić ją na takim poziomie, jaki określi Windows, lub zmienić na Optymalna.

Pożyteczne dodatki

Mimo wszystko Windows nie potrafi wszystkiego. Istnieją dosłownie setki programów wspomagających, które można zainstalować, by lepiej pracowało nam się z naszym systemem. Wiele tego rodzaju drobiazgów ma formę rozszerzeń dla przeglądarek internetowych, chodzi tu o moduły plug-in, takie jak ActiveX do odtwarzania dźwięku, animacji i wideo na stronie internetowej. Warto, na przykład, poszukać Shockwave Player (www.shockwave.com), Windows Media Player (instalowany jest razem z Windows, aktualne wersje możemy znaleźć za pomocą Windows Update) lub też przeglądarki grafiki Quick Time, produkcji Apple (www.quicktime.apple.com). W niektórych przypadkach - na przykład, jeśli chodzi o Shockwave, który służy do odtwarzania interaktywnych animacji na stronach internetowych - gdy będziemy jej potrzebowali po raz pierwszy, przeglądarka internetowa zapyta nas, czy chcemy załadować program.



Klikamy prawym przyciskiem na pulpit i wybieramy Właściwości, aby wejść do okna Właściwości: Ekran.

Jakiekolwiek wymagania mielibyśmy w stosunku do Windows, zawsze znajdziemy kilka użytecznych narzędzi, dzięki którym będzie nam się pracować o wiele przyjemniej, czy to w trybie on-line, czy off-line. Dobrym przykładem jest Acrobat Reader, produkcji Adobe, wyświetlający dokumenty w formacie pdf, które często znaleźć można w sieci i aplikacjach, oraz dekompresor Zip, jak na przykład Easy Zip 99, który można pobrać za darmo z witryny www.angelfire.com/ms/easyzip/. Jeżeli korzystamy z Internetu, będziemy potrzebować dekompresora Zip, aby rozpakowywać skompresowane pliki pobierane ze stron internetowych. Jeśli nie używamy sieci, menedżer zip pomaga skutecznie oszczędzać miejsce na dysku. Czemu nie skompresować starych dokumentów, zwiększając ilość wolnego miejsca na dysku?

Innym programem wspomagającym, który może nas zainteresować, jest DirectX Microsoftu, narzędzie, używane przez autorów gier, które działa na każdym sprzęcie bez dodatkowych sterowników. Przy instalacji systemu Windows 98, DirectX dodawany jest automatycznie, jednak pełną zaktualizowaną wersję programu można pobrać za darmo z Internetu (www.microsoft.com/directx).

Kto wreszcie nie słyszał o zjawisku zwanym MP3? Istnieją dziesiątki programów służących do odtwarzania plików zapisanych w skompresowanej formie w tym znakomitym formacie, wszystkie je można znaleźć pod adresem www.mp3.com.

Aktywny pulpit i paski narzędzi

Jeśli klikniemy prawym przyciskiem na pulpicie, zobaczymy menu z opcją Active Desktop. Jest to rozszerzenie wprowadzone we wcześniejszych wersjach Internet Explorera, pozwala ono zintegrować pulpit z siecią. Active Desktop nie odniósł wielkiego sukcesu, ponieważ dość znacznie obniża on szybkość wyświetlania. Chodzi o to, by strony www mogły stanowić część pulpitu. Otwieramy okno Właściwości: ekran, jak wyżej, i przechodzimy do zakładki Sieć Web. Możemy tutaj określić, które elementy Active Desktop mają być aktywne. Klikamy znów prawym przyciskiem i wybieramy Nowy element. Gdy pojawi się pytanie, czy chcemy przejść do galerii Active Desktop, odpowiadamy Tak.

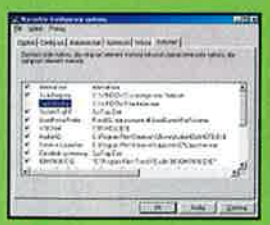
Do narzędzi, które przyczyniło się do popularności edytorów tekstu, należą Kopiuj oraz Wklej - wciąż jest to bardzo użyteczna opcja.

Jedną z najbardziej interesujących właściwości Windows i Internet Explorera jest pasek narzędzi Szybkie uruchamianie, który znajduje się po prawej stronie przycisku Start. Jeśli przeciągniemy tu ikonki naszych ulubionych programów, stworzymy skróty, które pozwolą na otwieranie ich pojedynczym kliknięciem. Jeśli trochę nad tym popracujemy, możemy stworzyć własne paski narzędzi. Klikamy prawym przyciskiem w wolnym obszarze Paska zadań i wybieramy z menu Paski narzędzi/Nowy pasek narzędzi... Ukazuje się okno dialogowe. Wybieramy folder Mój komputer i klikamy OK - pojawi się wielki pasek. Klikamy prawym przyciskiem tytuł paska i wyłączamy opcję Pokaż tekst. Klikamy i przytrzymujemy pasek tytułowy i przeciągamy pasek narzędzi do prawego krańca pulpitu, pozostawiając tytuł i podwójną strzałkę. Klikamy tę strzałkę i uzyskujemy natychmiastowy dostęp do każdego pliku i foldera na naszym komputerze.

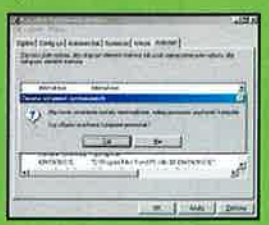
Zamykamy programy

Niektóre programy uruchamiają się częściowo przy każdym ładowaniu Windows - oto, jak je zamknąć.

1 *Najłatwiej zrobić to, wykorzystując narzędzie Windowsa 98 - Narzędzie konfiguracji systemu. Aby je uruchomić, klikamy przycisk Start i wybieramy opcję Uruchom... Gdy otworzy się okno, wpisujemy msconfig i klikamy OK.*



2 *Gdy program wystartuje, przechodzimy do zakładki Autostart. Jest tu lista programów, które ładują się automatycznie przy uruchamianiu systemu. Znajdujemy ten, który chcemy wyłączyć i klikamy okienko po lewej, aby zlikwidować zaznaczenie.*



3 *Klikamy OK; pojawi się ostrzeżenie, że Windows musi być ponownie uruchomiony, żeby dokończyć zadanie. Ignorujemy je, ponieważ program zostanie i tak automatycznie zamknięty przy kolejnym uruchomieniu systemu - klikamy więc przycisk Nie i kontynuujemy pracę.*

Programy

Nawet najbardziej technicznie wymuskany komputer na niewiele się zda bez oprogramowania. Sam Windows jest przecież także programem. Jakimkolwiek sprzętem byśmy nie dysponowali, będziemy w końcu zmuszeni zainstalować nowe oprogramowanie. Trzeba będzie wtedy kontrolować nasz system katalogów.

Instalowanie nowego oprogramowania

Większość programów, które kupujemy, nagranych jest na osobne płytki CD, a ich instalacja jest prosta, ponieważ wiele działa w obsługiwanym przez Windows systemie Autouruchamianie. Jeżeli producent umieści na

Clip-arty w edytorze tekstu

Większość edytorów tekstów wyposażona jest w tak olbrzymią bibliotekę clip-artów, że z większości jej zasobów pewnie wielu z nas nigdy nie skorzysta. Jednak to nie wszystko, co mamy do dyspozycji. Dostępne są bowiem całe pakiety clip-artów bardzo wysokiej jakości, a także biblioteki zawierające zdjęcia wykonane aparatem cyfrowym. Jeśli mamy skaner lub cyfrowy aparat fotograficzny, możemy taki zbiór stworzyć sami. Można go potem łatwo dodać do biblioteki clip-artów. Dodanie nowej kolekcji do Worda jest proste. Najpierw wybieramy opcję Rysunek/ClipArt z menu Wstaw, aby otworzyć menedżera clip-artów. Klikamy przycisk Edytuj kategorie, następnie klikamy Nowa kategoria i nazywamy ją na przykład Moje prywatne obrazki. Po kliknięciu nowej nazwy kategorii pojawi się puste okno. Klikamy przycisk Importuj klipy w pasku narzędzi, następnie wskazujemy folder, w którym przechowujemy nasze obrazki. Klikamy raz pierwszy plik, następnie przytrzymując klawisz [Shift], klikamy ostatni na liście - w ten sposób umieścimy w naszej bibliotece wszystkie pliki jednocześnie. Klikamy przycisk Importuj. Teraz możemy do każdego pliku dodać opis tekstowy. Gdy już to zrobiliśmy, klikamy OK dla każdego klipa, a Word umieszcza każdy z nich w kategorii Moje prywatne obrazki.

Większość programów, pracujących w systemie Windows, wykorzystuje bardzo podobny program instalacyjny. Gdy nauczymy się obsługiwać jeden, poznamy wszystkie.

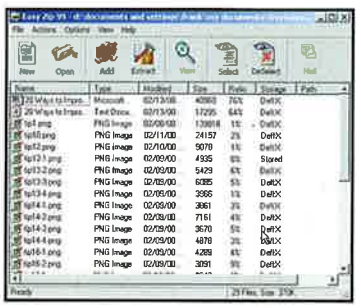
krążku CD odpowiedni plik, Windows odczyta go i uruchomi automatycznie program, na który wskazuje plik autorun.inf przy każdym włożeniu płyty do napędu. Ten sposób instalacji polega po prostu na włożeniu krążka do napędu i stosowaniu się do instrukcji pojawiających się na ekranie.

Jednak nie wszystkie programy instalacyjne działają w ten sposób i może się zdarzyć, że będziemy musieli zainstalować jakąś aplikację "ręcznie". W takim przypadku powinniśmy otworzyć okno Uruchom, znajdujące się na pasku startowym Windows i za pomocą opcji Przeglądaj odszukać plik, uruchamiający program instalacyjny na płycie. W znacznej większości przypadków będzie on się nazywał Setup.exe lub Install.exe, a w przypadku programów polskich także Instaluj.exe. Uruchamiamy program, zaznaczając ten plik i klikając OK i zaczynamy.

Większość instalatorów posiada opcję instalacji standardowej, w której ładowane są najczęściej wykorzystywane opcje programu. Jeśli nie zależy nam na dostosowywaniu ustawień, możemy bezpiecznie zaakceptować propozycje instalatora. Jeżeli wybierzemy opcję instalacja niestandardowa, będziemy mogli wybrać składniki programu, które zostaną zainstalowane. Od nas zależy, co znajdzie się na naszym twardym dysku w takim wypadku, lecz należy zachować ostrożność. Niektóre programy mogą zawierać olbrzymie biblioteki clipartów lub czcionek, których nigdy nie będziemy wykorzystywać, możemy więc zaoszczędzić sporo przestrzeni dyskowej nie instalując ich. Wiele programów, szczególnie gier, pozwala nie instalować niektórych komponentów na dysku twardym, lecz za każdym razem pobierać je z płyty. Trzeba jednak mieć na uwadze fakt, że napęd CD jest wolniejszy od twardego dysku, więc wykorzystujmy tę opcję tylko wtedy, gdy rzeczywiście brakuje nam miejsca. Gry szczególnie silnie odczują bowiem skutki zwolnienia szybkości pobierania danych. Nowy instalator Microsoftu (Windows Installer) zawiera opcję zwaną Instalacja na życzenie. W tym systemie komponenty programu pozostają na CD-ROMie i są instalowane tylko, gdy są aktualnie potrzebne. Inni producenci idą już w ślady firmy Billa Gatesa.

Edytory tekstu

Edytor tekstu był jednym z pierwszych faktycznie potrzebnych przeciętnemu użytkownikowi narzędzi i wciąż pozostaje najczęściej używanym typem programu na świecie. Współczesne edytory tekstu, jak Microsoft Word i Corel Word Perfect, wyposażone są w odpowiednie narzędzia i znają sprytne sztuczki, jednak jak wielu z nas potrafi je wykorzystać? Czas, by od żmudnego "wklepywania" tekstu przejść do wykorzystywania bardziej zaawansowanych funkcji.



Prawie na pewno będziemy kiedyś potrzebować menedżera zip, pobierzmy więc darmowy Easy Zip w wersji dla indywidualnych użytkowników.

Szablony są pewnego rodzaju dokumentami, które zawierają podstawowy układ strony, tekst i grafikę oraz style. Możemy używać ich do tworzenia wielu dokumentów tego samego rodzaju, na przykład życiorysów, bez konieczności żmudnego formatowania ich za każdym razem. Wszystkie nowoczesne edytory tekstu wyposażone są w podstawowe szablony, za pomocą których można łatwo tworzyć dokumenty od listów przez faksy, ulotki, aż po umowy handlowe. Wykorzystując szablon, oszczędzamy mnóstwo czasu, ponieważ nie musimy budować własnego układu strony i możemy od razu przystąpić do pracy.

Do narzędzi, które przyczyniło się do popularności edytorów tekstu, należą Kopiuj oraz Wklej - wciąż jest to bardzo użyteczna opcja. Gdy chcemy przenieść blok tekstu z jednej części dokumentu do innej, zaznaczamy go za pomocą myszy, wybieramy z menu Edycja opcję Wytnij lub przyciskamy jednocześnie [ctrl]+[x]. Za pomocą myszy ustawiamy kursor w miejscu, gdzie chcemy przenieść tekst i wybieramy Wklej albo przyciskamy kombinację klawiszy [ctrl]+[v]. Kombinacje te są uniwersalne i funkcjonują w praktycznie wszystkich edytorach tekstu działających pod Windows. Jeżeli musimy przesłać kilka wersji dokumentu do więcej niż jednej osoby, możemy wykorzystać opcję korespondencji seryjnej. Definiujemy podstawową część dokumentu, która będzie zawierać obszary wypełniane podczas drukowania informacją pobraną z bazy danych (na przykład nazwiska i adresy), oszczędzając nam pracy.

Odwiedźmy Galerię Active Desktop Microsoftu i pobierzmy stamtąd interesujące elementy pulpitu - szkoda, że jest ona ostatnio tak rzadko uaktualniana.

Arkusze kalkulacyjne

Arkusz kalkulacyjny to kolejny typ programu, który pojawił się na początku ery komputerów osobistych - znajdziemy je w każdym pakiecie biurowym. Arkusz kalkulacyjny wygląda na pierwszy rzut oka mało interesująco - jest to po prostu wielka plansza podzielona na komórki. Magia arkusza ujawnia się, gdy stwierdzamy, jak łatwo można w tych komórkach przeprowadzać skomplikowane rachunki. Zasada działania arkusza polega na stosowaniu formuł matematycznych do danych wpisywanych przez użytkownika do komórek. Na przykład można stworzyć prosty, lecz skuteczny arkusz, w którym kontrolować będziemy swoje wydatki i dochody, obliczać stan konta lub wielkość rat kredytu. Odpowiednio zaprojektowany arkusz pozwoli nam, na przykład, dowiedzieć się, ile zaoszczędzimy, wpłacając wyższe raty i spłacając kredyt hipoteczny kilka lat wcześniej. Zamiast tworzyć nowy arkusz dla różnych wysokości rat, można po prostu zmienić jedną liczbę, a arkusz automatycznie obliczy pozostałe wielkości.

Choć arkusz kalkulacyjny nie jest tak łatwy w użyciu, jak wyspecjalizowany pakiet do prowadzenia domowej księgowości, pozwala on nam dość szybko zorientować się w strukturze naszych dochodów i wydatków. Gdy już stworzymy podstawowy projekt, będziemy musieli wprowadzać systematycznie wpłaty i wypłaty, a w arkuszu zobaczymy dokładny zapis kolejnych operacji - obraz naszych finansów. Jest to sposób znacznie wygodniejszy niż ślęczenie z ołówkiem i kalkulatorem nad wyciągami bankowymi. Gdy tworzymy arkusz do prowadzenia księgowości domowej, nie musimy wykazywać się zbytnią ambicją. W razie potrzeby lepiej nabyć wyspecjalizowany program, jak Microsoft Money, czy Quicken.

Bazy danych

Jeżeli chodzi o komputery, pierwszą rzeczą, która przychodzi nam na myśl, jest możliwość porządkowania danych w bazach. Chociaż bazy danych kojarzą się często przede wszystkim z międzynarodowymi korporacjami i agendami rządowymi, mogą być one niezwykle użyteczne dla użytkowników indywidualnych. Kolekcjonerzy mogą ich używać do porządkowania informacji o zbiorach. Mogą się także przydać do przechowywania adresów i numerów telefonów. Chociaż do tych celów zaprojektowano wyspecjalizowane programy, dzięki bazie danych, zintegrowanej z pakietem biurowym, możemy wykorzystać pełniej opcję korespondencji seryjnej w edytorze tekstów lub automatycznie adresować listy i koperty, które mają być wydrukowane. Jeżeli prowadzimy klub, baza danych jest najskuteczniejszą metodą, by porządkować informacje o jego członkach. Możemy nawet umieścić w naszej bazie fotografie członków klubu, jeśli tylko mamy do dyspozycji skaner lub cyfrowy aparat fotograficzny. Jeśli zaś prowadzimy małą firmę i rozważamy moż-

Zarządzaj finansami w Microsoft Excel

Założenie prostego systemu księgowania w arkuszu kalkulacyjnym, takim jak Excel, nie jest zbyt trudne. Oto cztery podstawowe kroki.

1 *Na początek należy stworzyć podstawowy układ arkusza. Tekst wprowadzamy klikając wewnątrz komórki i wpisując litery. Wybieramy komórkę, następnie przyciskamy [Ctrl] + 1, aby wywołać okno formatowania, gdzie dobieramy odpowiednie czcionki i kolory.*

2 *Wybieramy całą kolumnę Data, przeciągając nad nią kursor lub klikając w nagłówku i otwieramy okno formatowania. Przechodzimy do zakładki Liczby i określamy sposób wyświetlania daty. Podobnie postępujemy w przypadku kolumn Raty i Wypłaty, jednak tym razem jako format danych wybieramy opcję Walutowe.*

3 *Klikamy w komórce, w której pojawiać się będzie suma wypłat, wybieramy opcję Funkcja z menu Wstaw. Jako kategorię wybieramy Matematyczne, następnie przewijamy listę w poszukiwaniu funkcji SUMA, zaznaczamy ją i klikamy OK.*

4 *Musimy wskazać komórki, których zawartość ma być sumowana. Robimy to w oknie, które widać na ilustracji. Klikamy przycisk Liczba1, a następnie klikamy górną komórkę w kolumnie Wypłaty. Dla Liczby2 wskazujemy ostatnią komórkę w kolumnie. Powtarzamy te kroki dla kolumny Raty i Stan konta.*

liwość wykorzystania bazy do przechowywania informacji o klientach, powinniśmy pamiętać o wymogach ustawy o ochronie danych osobowych.

Jednym z najbardziej interesujących sposobów wykorzystania bazy danych, choć nie przychodzi on nam na myśl w pierwszej chwili, jest przechowywanie w bazie informacji o swoim majątku dla celów ubezpieczeniowych. Zbudujmy bazę, w której umieścimy wszystko, co ubezpieczyliśmy - sprzęt radiowo-telewizyjny czy biżuterię. Można tu zapisywać numery fabryczne sprzętu i przechowywać fotografie poszczególnych przedmiotów. Zwróćmy jednak uwagę, by karty gwarancyjne i instrukcje obsługi były dobrze zabezpieczone. Jeśli bowiem stracimy komputer, nie będziemy mieć dostępu do bazy!

Narzędzia

Gdy wszystko w komputerze działa już bez zarzutu, nie zapomnijmy o programach, które już zainstalowaliśmy. O nie także trzeba dbać. Windows zawiera kilka użytecznych narzędzi, które mogą w tym pomóc - zawsze powinniśmy używać ich, jeśli chcemy odinstalować aplikację lub aktualizować sam system.

Odinstalowywanie programów

Jeżeli w naszym systemie jest program, którego już nie używamy, nigdy nie likwidujmy go, przeciągając do kosza jego folder. W Windows istnieje bardzo skomplikowany system łączy między właściwymi programami, plikami, które za ich pomocą tworzymy i plikami wymaganymi do ich uruchomienia. Usunięcie foldera programu nie likwiduje tych łączy i może wywołać poważne problemy. Naprawienie takich błędów jest bardzo skomplikowane, jeśli musimy to zrobić samodzielnie, a w Windows nie ma narzędzi, ułatwiających takie zadanie.

Aby usunąć program z twardego dysku, należy używać ikonki Dodaj/usuń programy, którą znajdziemy w Panelu sterowania. Klikając na nią dwukrotnie, otwieramy okno, zawierające ułożoną w porządku alfabetycznym listę programów, które instalowaliśmy po zainstalowaniu systemu. Aby usunąć któryś z nich, klikamy dwukrotnie jego nazwę lub zaznaczamy ją pojedynczym kliknięciem, a następnie klikamy na przycisk Dodaj/usuń. Windows uruchomi specjalnego deinstalatora, który będzie próbował usunąć pliki programu oraz wszystkie łącza, a następnie przywrócić porządek w systemie. Nie zawsze się to jednak udaje. W wypadku niektórych programów zobaczymy krótką informację o tym, że pewne pliki nie mogły być usunięte. Czasem w takiej sytuacji pomaga zrestartowanie systemu - usuwane są wtedy pliki, które w czasie instalacji były aktywne. W innym wypadku należy odszukać folder programu i przenieść pozostałości do kosza - teraz można to zrobić bezpiecznie.

Gdy przyjrzymy się uważnie zawartości foldera Programy na pasku startowym, zauważymy, że w niektórych z folderów programów znajduje się ikonka, uruchamiająca automatyczną deinstalację. Jest ona po prostu skrótem do zainicjowania tego samego procesu, który następuje po zaznaczeniu programu w oknie Dodaj/usuń.

Narzędzia spoza Windowsa

Wielu producentów oferuje programy i całe pakiety, zaprojektowane specjalnie do wyręczenia nas od najbardziej żmudnych prac, związanych z konserwacją systemu. Jest ich całe mnóstwo, więc który kupić, jeśli w ogóle wydawać pieniądze?

Najbardziej chyba znany jest pakiet Norton Utilities, produkcji Symantec, jednak są i inne, między innymi McAfee Utilities, Ontrack SystemSuite 2000 i Power Cleaner 6 z firmy Data Becker.

Wszystkie oferują mniej więcej te same funkcje - od utrzymywania porządku na dyskach, po usuwanie zbędnych i wywołujących błędy danych, generowanych przez sam system. W większości z nich znajdziemy także bardzo pożyteczną funkcję odinstalowywania niesfornych programów, których Windows nie potrafi skutecznie usunąć. Inną użyteczną opcją w tych komercyjnych narzędziach jest zdolność do monitorowania korzystania z Internetu. W trybie on-line ściągamy na swój dysk gigantyczne góry śmieci, które po pewnym czasie zatykają system i powodują zwolnienie pracy komputera. Największym winowajcą jest tu przeglądarka sieciowa - zbiera ona w folderach tymczasowych tzw. cookies, adresy i szalone ilości internetowych odpadów oraz rozszerzenia do przeglądania plików, jak kontrolery ActiveX i plug-iny. Dzięki tym narzędziom będziemy w stanie zapanować nad tym chaosem.

SystemSuite 2000, firmy Ontrack, jest naszym faworytem w dziedzinie programów narzędziowych.

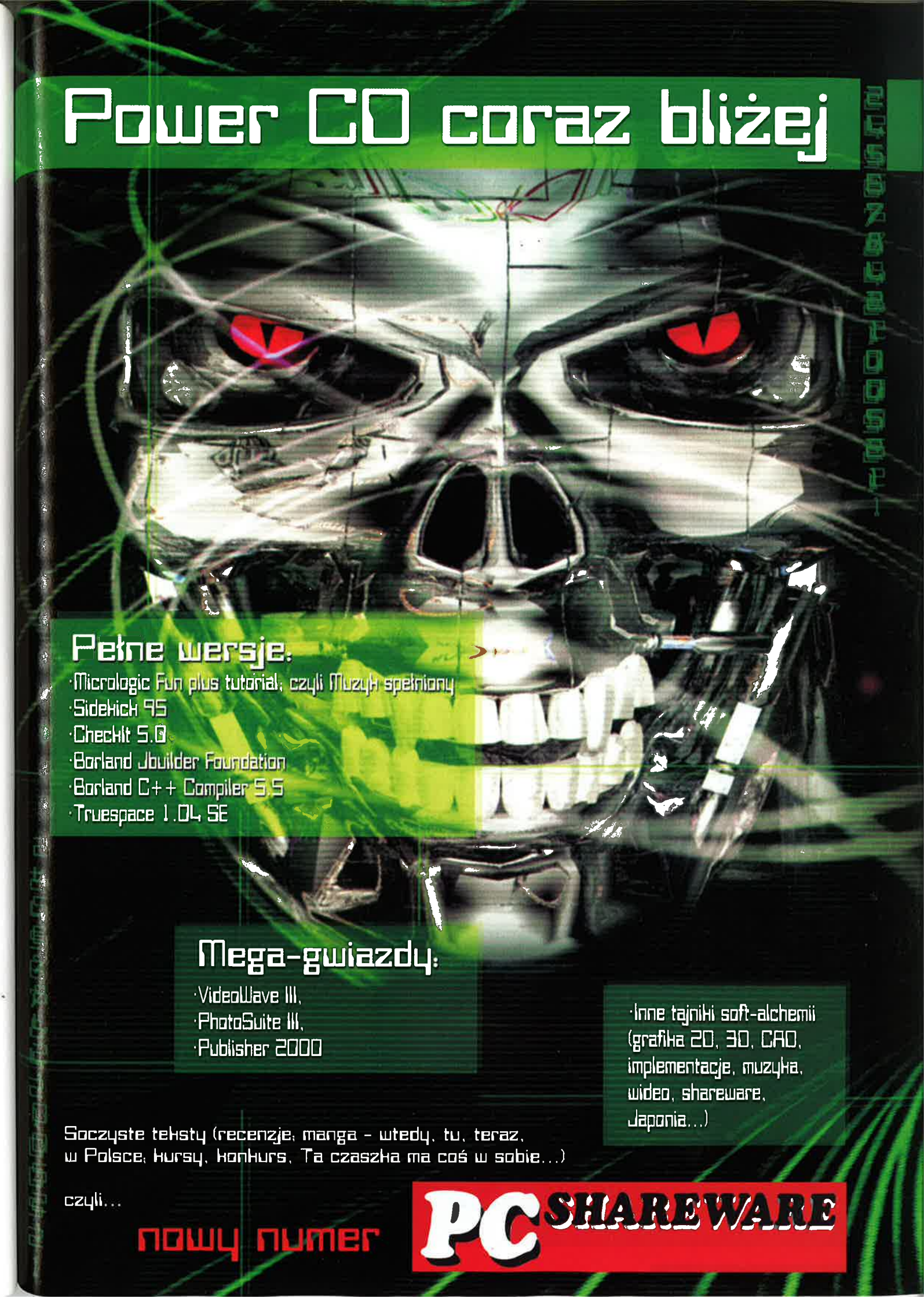
Aktualizacje

Różne elementy systemu, od sterowników sprzętu po sam Windows mogą być aktualizowane. Łączymy się z Internetem i klikamy ikonę Windows Update, znajdującą się w pasku startowym. W ten sposób uruchamiamy skomplikowany proces, w którym nasz system jest skanowany i generowana jest lista programów, lub elementów wymagających aktualizacji. Możemy je pobrać za pomocą jednego kliknięcia. Jednak i ten nieźle w sumie spisujący się system ma kilka wad. Przede wszystkim pobierane programy mogą być dość duże, więc nasz rachunek telefoniczny może się poważnie zwiększyć. Po drugie, jeśli z jakichkolwiek przyczyn będziemy musieli kiedyś przeinstalować Windows, trzeba będzie zainstalować je na nowo. Przy zastosowaniu się do naszych rad dotyczących konserwacji systemu, nie powinno to jednak być konieczne. Na rynku dostępne są narzędzia, umożliwiające odnalezienie zaktualizowanych wersji wszystkich naszych ulubionych programów, takich jak Oil Change produkcji Cyber Media lub System Update, będący częścią pakietu System Suite 2000 - patrz ramka Narzędzia spoza Windows. Istnieje także zupełnie darmowy program, który jest w stanie zrobić dokładnie to samo - odnaleźć zaktualizowane wersje sterowników wszystkich naszych urządzeń. Nazywa się on Catch-Up i działa na platformie przeglądarki Internet Explorer. Gdy go uruchomimy, sprawdza wszystkie zainstalowane w systemie urządzenia, porównuje je ze swoją bazą danych i wskazuje adresy, pod którymi można znaleźć zaktualizowane wersje programów i sterowników. Jest darmowy, działa szybko, można pobrać go z witryny www.manageable.com. Dokładniej o programie Catch-Up pisaliśmy w CD-Action 02/2000 na stronie 146. Jeżeli chcemy znaleźć nowe sterowniki do naszych urządzeń i nie mamy zamiaru korzystać z rozwiązań zautomatyzowanych, jak Catch-Up, powinniśmy zawsze zaczynać poszukiwania od strony producenta sprzętu. Zazwyczaj adresy tych stron można znaleźć w instrukcji obsługi. Jeśli ich tam nie ma, można skorzystać z darmowego serwisu www.driverguide.com.

Oprac. Piotr Domański

Wykorzystujmy użyteczne narzędzie Windows Update w menu Start. Za jego pośrednictwem łączymy się z Internetem i sprawdzamy, które elementy systemu powinny zostać zaktualizowane.

Power CD coraz bliżej



Pełne wersje:

- Micrologic Fun plus tutorial, czyli Muzyk spełniony
- Sidekick 95
- CheckIt 5.0
- Borland Jbuilder Foundation
- Borland C++ Compiler 5.5
- Truespace 1.04 SE

Mega-gwiazdy:

- VideoWave III,
- PhotoSuite III,
- Publisher 2000

- Inne tajniki soft-alchemii (grafika 2D, 3D, CAD, implementacje, muzyka, wideo, shareware, Japonia...)

Soczyste teksty (recenzje; manga - wtedy, tu, teraz, w Polsce; kursy, konkurs, Ta czaszka ma coś w sobie...)

czyli...

nowy numer

PC SHAREWARE

Konserwacja Windows

Windows 98 - od podstaw

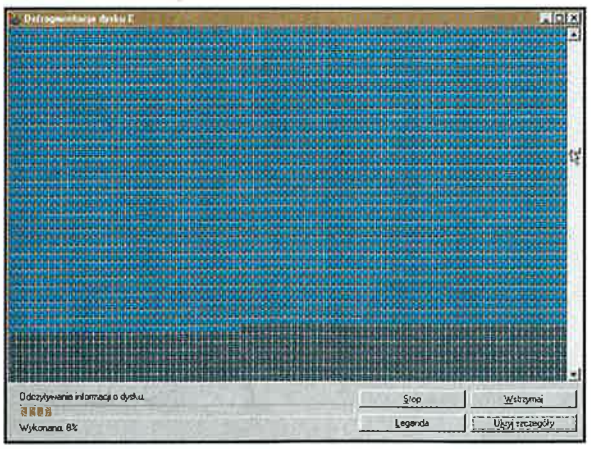
Dla każdego, kto chce, by jego komputer funkcjonował szybko i niezawodnie, sprawą podstawową jest konserwacja systemu Windows. Niall Grimes objaśnia, jak to robić.

Nie, to nie złudzenie - Twój komputer działa wolniej niż wtedy, gdy był świeżo kupiony! Nie chodzi tu bynajmniej o zmęczenie, po prostu Windows oznajmia w ten sposób, że należy się nim zająć. Wszystkie niezbędne narzędzia wbudowano w system, tak więc przy odrobinie cierpliwości i czasu możemy tchnąć w komputer nowe życie. Na kolejnych kilku stronach przyjrzymy się niektórym problemom, przed którymi stają użytkownicy Windows i pokażemy, jak wykorzystać windowsowe narzędzia, by je rozwiązać.

Niska wydajność

Jeśli nasza maszyna straciła dawny impet, może to oznaczać dużą fragmentację dysku. Problem polega, generalnie rzecz biorąc, na tym, że w czasie pracy systemu dodawane są nowe pliki i usuwane stare, na dysku powstaje więc zamieszanie. Windows potrafi bezbłędnie odnaleźć dane, których potrzebuje i komputer wciąż działa - tyle że wolniej. W procesie defragmentacji dane na dysku są porządkowane, tak, by informacje należące do każdego z plików zgrupowane były razem - dzięki temu Windows może szybciej do nich dotrzeć. Windows wyposażony jest w narzędzie, służące do defragmentacji - można je uruchomić z paska startowego (folder Programy\Akcesoria\Narzędzia systemowe\Defragmentator dysków. Ze wszystkich narzędzi służących do konserwacji systemu to jest najprostsze w użyciu - po prostu klikamy OK i czekamy, aż komputer zrobi na dysku porządki. Ci, którzy chcieliby przekonać się, jak zmienia się mapa dysku po defragmentacji, powinni skorzystać z przycisku Pokaż szczegóły, aby zobaczyć, jak postępuje proces.

Aby uświadomić sobie, jak pracuje Defragmentator dysków, zajrzyjmy w okno Pokaż szczegóły.



Zalecane: uruchamianie Defragmentatora raz w miesiącu.
Czas: dość długi, jeśli dysk jest silnie sfragmentowany. W szczególnych przypadkach może to trwać do godziny.

Brak miejsca na dysku

W czasie pracy Windows tworzy mnóstwo plików tymczasowych, nie wszystkie z nich są usuwane po zamknięciu systemu. Może to doprowadzić do powstania sytuacji, w której liczba zainstalowanych aplikacji jest nieproporcjonalna do faktycznej ilości miejsca na dysku. Jeżeli to jest źródłem problemów, należy zastosować się do poniższych zaleceń: Sprawdzamy ilość dostępnego miejsca na dysku. Klikamy dwukrotnie ikonkę Mój komputer, odszukujemy ikonę dysku (C:), klikamy na nią prawym przyciskiem i wybieramy Właściwości. Otworzy się okno, w którym przedstawiona jest ilość wolnej przestrzeni dyskowej. Uruchamiamy Start\Programy\Akcesoria\Narzędzia systemowe\Porządkowanie dysku. Wybieramy elementy, które chcemy usunąć, zaznaczając odpowiednie kwadraciki i klikamy OK. Jeśli jesteśmy pewni, że pliki znajdujące się w Koszu nie są nam potrzebne, możemy zaznaczyć wszystko.

Usuwając śmieci produkowane przez sam system, możemy często zwolnić znaczną przestrzeń dysku - zajrzyjmy czasem do Kosza.

Zalecane: Uruchamianie Porządkowania, gdy zaczyna brakować miejsca.
Czas: Poniżej pięciu minut.

Nieprawidłowe łącza w Menu Start

Czasem programy odinstalowujące aplikacje nie mogą usunąć wszystkich elementów programu, zdarza się, że występują błędy w trakcie ich pracy. Nie wpływa to raczej ujemnie na pracę komputera, ale odszukiwanie ikon programów, o które nam chodzi w chaosie spowodowanym przez nie funkcjonujące odniesie-

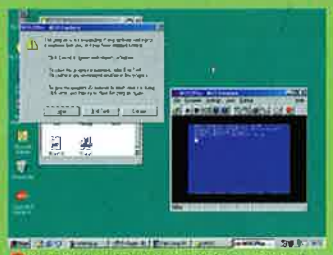
Zamykanie systemu

Zamknij się i siedź cicho!

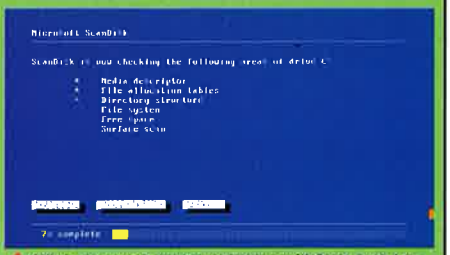
By Windows pracował poprawnie, należy odpowiednio wyłączać komputer. Jednak co można zrobić, gdy menu Start nie jest widoczne lub dostępne? Czytajmy dalej...

1 Nie zawsze możliwe jest zamknięcie Windows za pomocą opcji w menu Start, szczególnie, jeśli system jest niestabilny ze względu na działanie którejś aplikacji. Jeśli to się zdarzy, pierwszym krokiem, który należy podjąć, jest przyciśnięcie kombinacji klawiszy [Ctlr] i [Esc]. W ten sposób być może uda nam się wywołać menu Start.

2 Jeśli to nie pomoże, naciskamy jednocześnie klawisze [Ctlr]+[Alt]+[Del] i wybieramy opcję Zamknij system z okna dialogowego Menedżera zadań. Być może teraz komputer prawidłowo się wyłączy, ale jeśli aplikacja jest wciąż aktywna, prawdopodobnie trzeba będzie przejść do kolejnego punktu.



3 Wywołanie opisanego powyżej okna może potrwać kilka sekund. Oznacza to, że Windows nie może automatycznie zamknąć programu. Wybieramy więc opcję Zakończ zadanie i stopniowo zamykamy system. Niestety dokumenty zapisane w danej aplikacji mogą zostać utracone.



4 Jeśli nic nie pomaga, musimy nacisnąć przycisk Reset, a gdy komputer podejmie pracę, na niebieskim tle ukaże się charakterystyczne okno programu ScanDisk. Nie ma powodu do obaw - po prostu Windows sprawdza, czy wszystko jest w porządku, zanim uruchomi się system. W aplikacjach mogą przecież czasem wystąpić błędy. Żeby zmniejszyć ryzyko związane z ich skutkami, należy postępować według powyższych instrukcji - w ten sposób minimalizujemy ryzyko utraty danych.

nia, może być czasochłonne. Źródłem tego problemu jest fakt, że menu Start zbudowane jest ze skrótów. Należy je po prostu usunąć i problem zniknie. W Windows 98 jest to proste zadanie, ponieważ skróty można przeciągać z menu Start bezpośrednio na pulpit. Z tego miejsca można usunąć skróty, przeciągając je do Kosza. Jeśli chcemy pójść krok dalej, w Internecie dostępne są narzędzia, które automatycznie odszukują i likwidują nie funkcjonujące skróty - więcej szczegółów w ramce W Sieci.

Zalecane: Gdy zauważymy skrót do nie istniejącego już programu w menu Start, przeciągamy go na Pulpit, a stamtąd do Kosza.
Czas: Kilka sekund.

Problemy związane z dyskiem

Układ plików na dysku nie powinien być źródłem problemów, lecz źle napisane aplikacje, przerwy w dopływie prądu i zawieszanie się systemu mogą spowodować, że będzie on wadliwy. To może wywołać różnego rodzaju kłopoty - marnowanie przestrzeni dyskowej czy nawet błędy odczytu. Do rozwiązania tego typu problemów służy program ScanDisk, który równie dobrze spisuje się jako narzędzie profilaktyczne. Gdy system nie został zamknięty poprawnie, program ScanDisk uruchamia się automatycznie, jednak dobrze jest sprawdzać dysk także w czasie normalnej pracy. Skrót do programu znajduje się w menu Start w folderze Programy\Akcesoria\Narzędzia systemowe\ScanDisk. Generalnie wystarczy wykonać test standardowy, jednak jeśli dysponujemy wolnym czasem, możemy uruchomić skanowanie gruntowne, dzięki któremu upewnimy się, że każdy sektor dysku wolny jest od uszkodzeń i błędów. Wszystkie sektory, co do których będzie istniało podejrzenie uszkodzenia, zostaną oznaczone jako takie i będą omijane. W ten sposób często możemy rozwiązać dość poważne problemy związane z działaniem twardego dysku.

Zalecane: Częste uruchamianie programu ScanDisk, dzięki któremu dysk będzie działał pewniej. Jeżeli występują problemy z zapisem lub odczytem danych, należy sprawdzić powierzchnię dysku.
Czas: ScanDisk potrzebuje zazwyczaj do kwadransa do wykonania pracy, lecz jeśli wybierzemy opcję Test gruntowny, powinniśmy uzbroić się w cierpliwość.

Brak miejsca na dysku po porządkowaniu

Niektórzy instalują wciąż nowe programy, jednak w końcu może się okazać, że na dysku nie ma już wolnego miejsca. Rozwiązaniem jest tu wyrobienie sobie dobrych nawyków, polegających na odinstalowywaniu aplikacji, których już nie potrzebujemy i usuwaniu dokumentów, stworzonych za ich pomocą. Standardowa procedura przedstawia się w tym przypadku następująco: Należy prawidłowo odinstalowywać aplikację. Bardzo ważne, by robić to z poziomu Panelu sterowania (opcja Dodaj/Usuń programy), zakładki Więcej opcji programu Porządkowanie dysku lub ikona instalatora danego programu. Tylko w ostateczności można usuwać aplikacje za pomocą Eksploratora, pamiętając, że w ten sposób nie usuniemy żadnych związanych z tym programem plików z foldera Windows. Można usuwać pliki współdzielone. Czasem pytanie o potwierdzenie usunięcia tych plików pojawia się w czasie odinstalowywania aplikacji. Generalnie można to bezpiecznie robić, jednak w pewnych przypadkach usunięcie tych plików może spowodować, że inny program przestanie pracować. Trzeba utrzymywać porządek. Po odinstalowaniu kilku aplikacji, najlepiej zamknąć system i uruchomić ponownie komputer. Dzięki programowi Porządkowanie dysku możemy sprawnie usuwać pliki tymczasowe.

Zalecane: Odinstalowywanie aplikacji, których nie wykorzystujemy.
Czas: Zazwyczaj kilka minut dla każdej aplikacji.

Co robić?

Na dysku powinno być co najmniej 100 Mb wolnego miejsca - jeśli wolnej przestrzeni jest mniej, system może się zawieszać. Należy regularnie uruchamiać narzędzia konserwacji systemu - w ten sposób przyśpieszymy i ustabilizujemy pracę komputera.
Usuwajmy aplikacje, których aktualnie nie potrzebujemy - dzięki temu programy odinstalowujące pracują skuteczniej. Jeśli przechowujemy na dysku ważne dane, warto zainwestować w urządzenia do tworzenia kopii zapasowych.

Czego nie robić?

Nie przesadzajmy z porządkowaniem dysku - łatwo usunąć dokumenty, których możemy jeszcze potrzebować! Nigdy nie ignorujmy ostrzeżenia Windows o braku miejsca na dysku - uruchamiajmy wtedy natychmiast Porządkowanie dysku, w przeciwnym razie system nie będzie pracował stabilnie. Nigdy nie wolno używać pod Windows narzędzi systemowych, przeznaczonych do pracy z systemem MS-DOS, mogą one uszkodzić system plików. Nie wyłączajmy komputera w czasie pracy programu konserwującego - może to spowodować, że będziemy musieli przeinstalować Windows.

Windowsowe narzędzia do konserwacji systemu nie są zbyt skomplikowane w obsłudze - pomogą one skutecznie tchnąć nowe życie w zwalniającego peceta i rozwiązać problemy, zanim sytuacja wymknie się spod kontroli. Jeśli będziemy używać ich regularnie, być może dłużej wytrzymamy bez uaktualnienia systemu.

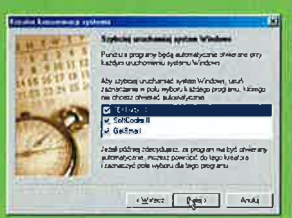
Oprac. Piotr Domański

Krok po kroku

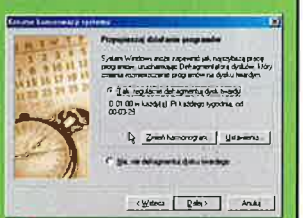
Kreator konserwacji systemu

Pracę trzech podstawowych narzędzi systemowych Windows można zautomatyzować z pomocą Kreatora konserwacji systemu. W praktyce będzie to oznaczać, że nie będziemy musieli pamiętać o uruchamianiu Porządkowania dysku, Scandisk lub Defragmentatora - dzięki opisanej poniżej procedurze możemy pozostawić Windowsowi zadanie przyspieszenia pracy systemu.

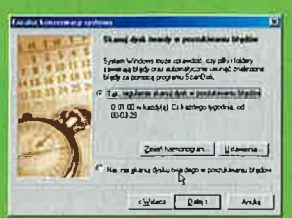
1 *Wybieramy Start\Programy\Narzędzia systemowe\Kreator konserwacji systemu. Jeżeli używaliśmy Kreatora wcześniej, zaznaczamy opcję Zmień i klikamy OK. Wybieramy Dostosuj i klikamy Dalej, wybieramy Wieczorem i znów klikamy przycisk Dalej - w ten sposób program będzie uruchamiał się jednego wieczoru w tygodniu.*



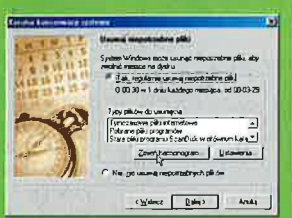
2 *Teraz ukaże się okno, w którym możemy określić, które programy nie będą uruchamiane automatycznie w czasie ładowania systemu. Jest to dobra okazja, by wyłączyć denerwujące okienka, przypominające o konieczności rejestracji jakiegoś programu i przyśpieszyć startu systemu, lecz nie wyłączajmy programu, jeżeli nie jesteśmy pewni, jaka jest jego funkcja. Nie zmieniajmy tej opcji, dopóki nie wyjaśnimy ewentualnych wątpliwości.*



3 *Teraz musimy określić wygodną porę do uruchamiania Defragmentatora dysków. Należy kliknąć przycisk Zmień harmonogram i określić czas rozpoczęcia na 16.00 za pomocą strzałek. Sprawdzamy, czy zadanie ustawione jest na opcję Raz w tygodniu i czy zaznaczony jest tylko piątek. Klikamy OK, a potem Dalej.*



4 *Następny jest ScanDisk. Klikamy Zmień harmonogram, wybieramy Piątek, upewniając się znów, czy włączona jest opcja Raz w tygodniu. W ten sposób ScanDisk będzie miał wystarczająco dużo czasu, zanim o 19.00 wystartuje Defragmentator. Klikamy OK, a następnie Dalej.*



5 *Klikamy Zmień harmonogram dla Porządkowania dysku. Upewniamy się, że zadanie zaplanowano na raz w tygodniu i zaznaczony jest tylko piątek, ustawiamy czas rozpoczęcia na 00.00. W ten sposób będziemy mieć pewność, że Defragmentator, który zazwyczaj potrzebuje dużo czasu, będzie uruchomiony jako ostatni.*

6 *Zaznaczamy kwadracik Gdy zakończę... i klikamy Zakończ. Zadania, które właśnie określiliśmy, będą odtąd regularnie wykonywane, na czym skorzysta nasz system. Teraz musimy tylko pamiętać, by zostawić komputer włączony w piątkowy wieczór.*

W Sieci

Narzędzia z Internetu

www.totalidea.com
Na stronie Totalidea można znaleźć program WinRAM-Booster, który jest narzędziem do defragmentacji pamięci RAM. Sprawia, że komputer wykorzystuje ją efektywniej.

www.idigitaltech.com
Strona z programem 'What Did You Do 2'. To małe pożyteczne narzędzie rejestruje zmiany w folderze Windows i pomaga zdiagnozować problemy występujące w systemie.

http://srana.cjb.net
Jeśli mamy ochotę dokładnie przyjrzeć się problemom związanym z konserwacją systemu, zajrzyjmy do przewodnika Mystery Behind The Windows Registry - A Guide.

www.avantrix.com/ausuite.htm
Avantrix Utilities - świetny pakiet do konserwacji Windows. Zawiera między innymi usprawniony program Porządkowanie dysku, pomaga poradzić sobie z instalacją i usuwaniem aplikacji.

www.iolo.com
System Mechanic czyści rejestr systemowy, usuwa zbędne pliki, naprawia lub usuwa skróty, przyspiesza dostęp do Internetu.

Pliki systemowe Windows

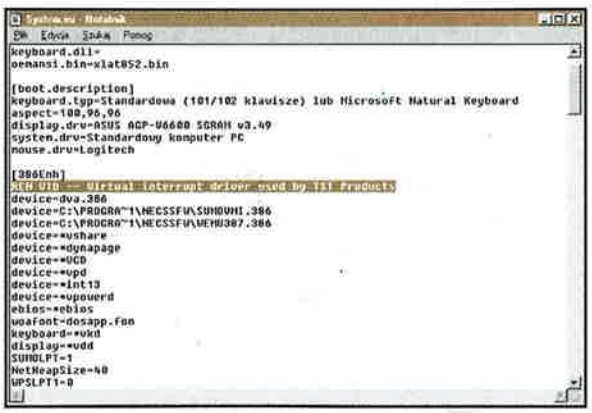
Wyższa szkoła jazdy

Jeżeli Twój system zgłasza komunikaty o błędach już przy starcie, z dużym prawdopodobieństwem można przypuszczać, że przyczyna problemów leży głębiej nawet niż w rejestrze systemowym. W takiej sytuacji konieczne jest zagłębienie się w tajemniczy świat systemowych plików konfiguracyjnych.

Pliki systemowe są sercem Windows - przechowywane są w nich najistotniejsze dane konfiguracyjne różnego rodzaju i zazwyczaj to one zapewniają sprawną pracę systemu. Czasami jednak zdarza się sytuacja, w której bez ingerencji w ich zawartość nie da się przywrócić Windows do stanu użyteczności.

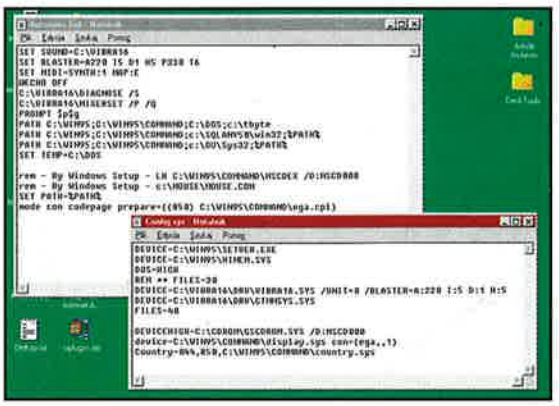
Brak plików podczas startu systemu

Windows 98 wywodzi się w prostej linii od starego poczciwego MS-DOSa i wciąż ciągnie za sobą balast związany ze skrzętnie przestrzeganą przez Microsoft zasadą "kompatybilności w dół". Co prawda, wiele ustawień samego systemu i zainstalowanych w nim aplikacji przechowywanych jest w rejestrze, ale nie wszystkie - po odległym przodku Windows 98 odziedziczył sporo innych bardzo istotnych dla funkcjonowania systemu plików konfiguracyjnych.



REM (od angielskiego Remark) informuje system, że może zignorować opatrzoną nim linię w dowolnym pliku systemowym, opisywanym w niniejszym artykule.

Kiedy podczas startu systemu zobaczysz komunikat w rodzaju "Złe polecenie lub nazwa pliku" albo "pliku nie odnaleziono", najczęściej oznacza to, że właśnie któryś z tych odziedziczonych po DOSie plików uległ awarii. Często z pojawieniem się tego typu komunikatów nie wiążą się żadne poważniejsze następstwa, ale sama konieczność ciągłego wciskania spacji podczas sekwencji bootującej może doprowadzić człowieka do szału.



AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS są przetwarzane za każdym razem podczas startu systemu - aby wyłączyć jakieś polecenie, wystarczy umieścić REM na początku związanej z nim linii, tak jak pokazano na obrazku.

Ogólna zasada mówi, że komunikaty o błędach, pojawiające się w lewym, górnym rogu ekranu na czarnym tle, "wywodzą się" z plików konfiguracyjnych, natomiast komunikaty wyświetlane w oknach dialogowych najczęściej świadczą o awarii w obrębie rejestru.

Gdzie znajdują się pliki systemowe i czym właściwie są?

Większość plików konfiguracyjnych można podzielić na dwie kategorie: zbiory używane przez MS-DOS i zbiory należące do Windows. Do pierwszej grupy należą przede wszystkim dwa bardzo istotne pliki AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS, znajdujące się w głównym katalogu na Twoim dysku twardym. Jeżeli chodzi o Windows, pomimo umieszczenia w najnowszych edycjach systemu dodatkowego rejestru, zawierającego najbardziej podstawowe dane, nadal wszystkie kluczowe ustawienia przechowywane są również w plikach SYSTEM.INI (tutaj zapisane są informacje o sterownikach urządzeń) i WIN.INI (zawiera listę rozpoznawanych przez system rozszerzeń plików, deklarację czcionek itp.). Wiele aplikacji użytkowych także posiada własne pliki INI, przechowywane w katalogu systemowym WINDOWS lub we własnym folderze instalacyjnym.

Edycja plików systemowych

W przeciwieństwie do rejestru, który wymaga użycia specjalnego narzędzia do edycji jego zawartości, pliki AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, WIN.INI i SYSTEM.INI są zwyczajnymi plikami tekstowymi, które można przeglądać i modyfikować przy pomocy standardowego notatnika Windows lub dowolnego edytora tekstowego (w tym drugim wypadku zwróć uwagę, by po dokonaniu jakichkolwiek zmian zawsze zapisywać plik w "czystym" formacie tekstowym). Wszystkie pliki INI mają podobną strukturę nawet, jeżeli należą do aplikacji użytkowych, a nie do samego systemu. Składają się z sekcji wyróżnionych nagłówkami, ujętymi w nawiasy kwadratowe - z kolei w ramach sekcji może się znajdować dowolna liczba kluczy. W zasadzie nie powinieneś nigdy modyfikować nagłówków sekcji, a jedynie wchodzące w ich skład klucze, opisujące poszczególne opcje konfiguracyjne.

AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS także wykazują spore podobieństwo, ale nie zawierają nagłówków i są odczytywane sekwencyjnie w trakcie startu systemu. Większość problemów może być wyeliminowana przez objęcie odpowiedniej linii w stosownym pliku systemowym komentarzem - innymi słowy przez dodanie na początku linii słowa REM, które mówi Windows, że tę linię może zignorować. W praktyce - jeżeli Windows zgłosi błąd w ósmej linii pliku CONFIG.SYS lub poinformuje o braku sterownika ABC.VXD, wystarczy, że otworzysz odpowiedni plik systemowy w Notatniku i umieścisz słówko REM na początku "problemogennej" linii. Problem z głowy!

Oprac. Janek Jankowski

Pomoc podręczna

Spróbuj tego!

- Zawsze rób kopię plików systemowych, zanim zaczniesz przy nich "grzebać". Łatwiej jest zamienić uszkodzony plik pierwotną wersją niż zapamiętać wszystkie zmiany, jakie do niego wprowadziłeś.

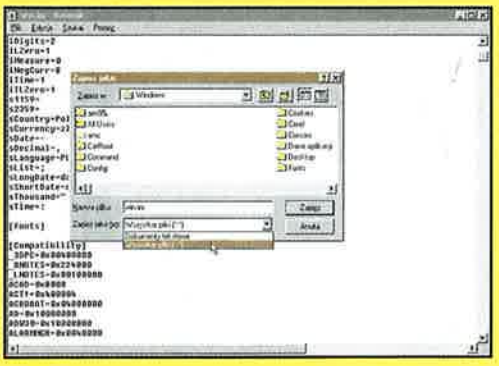
- Jeżeli Twoja maszyna nie chce wystartować po wprowadzeniu zmian w plikach systemowych, uruchom ją w Trybie awaryjnym, wciskając (i trzymając) podczas sekwencji bootującej klawisz F8. Pojawi się wówczas menu, z którego należy wybrać opcję Uruchom system w trybie awaryjnym, po czym będziesz mógł wymienić stwarzający problemy plik na jego wersję pierwotną.

- Możesz dwukrotnie kliknąć na pliku z rozszerzeniem INI, aby rozpocząć jego edycję, ale w przypadku AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS musisz uruchomić Notatnik ręcznie i wczytać do niego zawartość tych plików za pomocą opcji Otwórz z menu Plik.

Narzędzia

Notatnik Windows

Systemowy Notatnik może nie jest najwygodniejszym edytorem tekstu, ale, jako narzędzie do edycji plików systemowych, Windows sprawdza się znakomicie. Nie trzeba go specjalnie szukać, ponieważ (standardowo) po kliknięciu na dowolnym pliku z rozszerzeniem INI jego zawartość wyświetlana jest właśnie w tym programie. Inną bardzo istotną zaletą tego narzędzia jest fakt, że nie można z jego pomocą zapisać pliku w formacie innym niż "czysty" tekst - używając zaawansowanych procesorów tekstu, musisz zwracać na to baczną uwagę. Jedynym problemem, jaki grozi Ci ze strony Notatnika, jest możliwość dodania przez niego rozszerzenia TXT na końcu nazwy edytowanego pliku podczas zapisywania z pomocą opcji Zapisz jako (nie jest to bardzo groźny problem).



Pliki INI można edytować za pomocą zaawansowanego procesora tekstu lub np. systemowego programu WordPad, ale użycie Notatnika jest najbezpieczniejsze z uwagi na niemożność zapisania pliku w nieodpowiednim formacie.

MAGIX
music world V2000

MAGIX music maker V2000 oraz MAGIX music maker V2000 deLuxe
Zbuduj swój muzyczny video-hit!

MAGIX music studio V2000 oraz MAGIX music studio V2000 deLuxe
Zabaw się cyfrowym studiem muzycznym!

MAGIX Soundpools -
Pełen asortyment dodatkowych płyt CD z profesjonalnymi próbkami dźwięku i obrazu.

MAGIX dance maker
Cena specjalna: 120,28 PLN
- w powiązaniu z przesłaniem "karty rejestracyjnej programu MAGIX music maker 2.0" z CD-Action nr 11/99.
PROMOCJA
„Mała fabryka hitów"
CD-Action 10/99

MAGIX playR Red Zora
Mikser muzycznego video.
„Komputerowy magik"
CD-Action 11/99

MAGIX guitar workshop
Łatwy w użyciu program do nauki gry na gitarze, dostosowany do każdych uzdolnień.
Nowość!

MAGIX

just more

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43, 57-350 Kudowa Zdrój
Tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl
Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju
Sprzedaż wysyłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław, tel. 071-353 70 06, www.exe.com.pl

Podróż do wnętrza

Przewodnik turystyczny po interesującej krainie

Płyta główna wraz z BIOSem są sercem każdego systemu komputerowego. W poniższym artykule pokażemy Wam, jak zapewnić im jak najlepsze warunki do pracy i co robić w razie problemów występujących w tym czułym punkcie PC-ta.

Większość użytkowników komputerów nawet nie zauważa istnienia płyty głównej. Tymczasem jest to komponent stanowiący bazę dla wszystkich elementów, wchodzących w skład Twojego systemu (są one fizycznie przymocowane właśnie do płyty głównej), a na dodatek jego integralną częścią jest BIOS - układ dzięki któremu system może w ogóle wystartować. Zawartość BIOSu jest pierwszą rzeczą ładowaną do pamięci operacyjnej po włączeniu zasilania, a jeżeli go zabraknie lub będzie uszkodzony, także ostatnią (komputer po prostu odmówi dalszej pracy). Pamiętając o tym, pokażemy Wam kilka sposobów pomagających wycisnąć z serca Waszego PC-ta maksimum możliwości.

Wszystkie szczegóły dotyczące uaktualniania układów Flash BIOS na płytach głównych znajdziesz w serwisie WimBIOS.

Uaktualnij swój BIOS!

Jeżeli Twoja płyta główna ma już więcej niż rok, warto poprzez Internet połączyć się ze stroną producenta i poszukać uaktualnień dla znajdującego się na niej BIOSu (obecnie prawie wszystkie BIOSy mają możliwość uaktualniania). Zanotuj uprzednio typ swojego BIOSu oraz jego numer wersji (te parametry powinieneś znaleźć w instrukcji dołączonej do płyty, jeżeli zaś ich tam nie ma, to zobaczysz je na ekranie monitora zaraz po włączeniu zasilania). Następnie uruchom Windows i połącz się ze stroną www.ping.be/bios/, gdzie na liście rozmaitych modeli, uporządkowanej według nazw producentów, na pewno odszukasz także uaktualnienie dla swojej płyty.
Bądź jednak bardzo ostrożny - "flashowanie" BIOSu jest podróżą w jedna stronę i jeżeli popełnisz jakiś błąd (na przykład ściągniesz uaktualnienie do niewłaściwego modelu płyty), możesz nieodwracalnie stracić swój BIOS i nabawisz się poważnych kłopotów.

Proszę na mnie nie pipkać!

Jeżeli Twoja płyta główna zamiast poprawnie pracować, wydaje jakieś arytmiczne dźwięki wysokiej częstotliwości, nie bądź dla niej zbyt surowy. Serce Twojego PC-ta próbuje Ci po prostu powiedzieć - i nie są to wcale wyrazy uchodzące za niecenzuralne - który element systemu jest niewłaściwie skonfigurowany lub nie funkcjonuje prawidłowo. Liczba i długość wydawanych dźwięków pomaga w lokalizacji problemu, który został wykryty po włączeniu zasilania. Może to być na przykład źle włożona karta graficzna (sytuacja bardzo często spotykana, szczególnie jeżeli masz jeden z wczesnych interfejsów AGP) lub uszkodzony zasilacz.
Często podstawowe kody dźwiękowe błędów producenci opisują w dokumentacji płyty, a szczegółową listę znaczeń tego typu sygnałów możesz znaleźć w Internecie. W zasadzie na rynku spotyka się tylko dwa rodzaje BIOSów - AMIBIOS (listę kodów błędów znajdziesz pod adresem www.ami.com/amibios/support/beepcodes.html) oraz PhoenixBIOS/AwardBIOS (www.phoenix.com/pcuser/bios.html#Q3.5)

O matko, zapomniałem hasła!

Jeżeli zabezpieczyłeś dostęp do swojego BIOSu hasłem, a następnie zapomniałeś to hasło, możesz skorzystać z niewielkiego, ale niezwykle "sprytnego" programiku (znajdziesz go na cover CD) ukrywającego się pod nazwą MyBIOS. Przegraj z CD-ROMu do jakiegoś charakterystycznego miejsca na swoim dysku twardym (co powiesz na główny katalog dysku C?) plik BIOS.EXE a następnie wyjdź z Windows i uruchom komputer w trybie DOS. Teraz odszukaj katalog, do którego skopiowałeś program (przejdź do niego) i wpisz BIOS P. MyBIOS spróbuje odzyskać stracone hasło.
Jeżeli opisana wyżej metoda z jakichś powodów nie poskutkuje, będziesz musiał zastosować bardziej drastyczne rozwiązanie. Zresetuj baterię zasilającą pamięć CMOS, postępując zgodnie z instrukcją dołączoną do Twojej płyty - prawdopodobnie wystarczy zwarcie odpowiedniego jumpera na płycie. W niektórych (przeważnie starszych) modelach płyt nie ma na płycie stosownego przełącznika i będziesz musiał na chwilę wyjąć i ponownie wsadzić baterię, lub w ostateczności kość BIOSu. Po dokonaniu tego mrożącego krew w żyłach wyczynu będziesz mógł ponownie dostać się do BIOSu (zabezpieczenie hasłem zniknie), ale stracisz także wszystkie inne ustawienia (będą obowiązywać ustawienia domyślne zaaplikowane przez producenta).

Cover CD

Więcej BIOSu

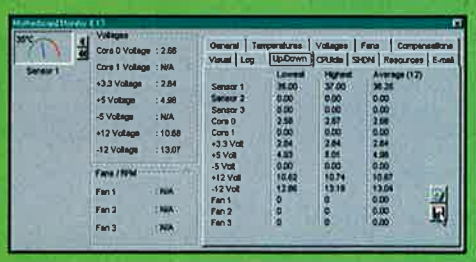
Mamy to na CD

TweakBIOS
www.miro.pair.com/tweakbios/
Jest to fantastyczny program, umożliwiający ustawianie opcji BIOSa z poziomu systemu operacyjnego DOS. Co więcej, program został tak skonfigurowany, by maksymalnie przyspieszyć działanie "kompa" i większości dostępnych w nim ustawień po prostu nie znajdziesz w tradycyjnych menu BIOSowych.
Nie zarejestrowana wersja nie zapisuje ustawień użytkownika i za każdym razem, gdy startujesz system, musisz wprowadzać zmiany na nowo. Dzięki uiszczeniu opłaty rejestracyjnej (w wysokości ok. 20$), będziesz zwolniony z tego przykrego obowiązku.

Zarejestruj program TweakBIOS, a będziesz mógł zapamiętywać ustawienia dokonywane za jego pośrednictwem - będą one automatycznie aktywowane przy każdym starcie systemu.

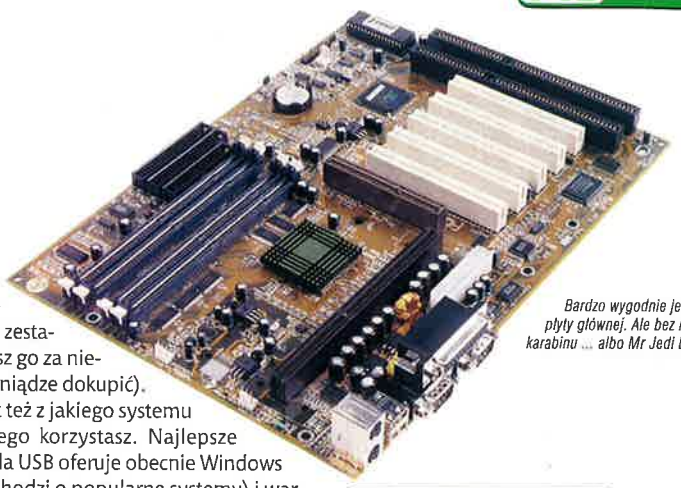
Motherboard Monitor
http://members.brabant.chello.nl/~a.vankaam/mbm/
Myślisz o "podkręceniu" swojego PC-ta, ale boisz się uszkodzić płytę główną lub inne komponenty? Rozwiązaniem Twojego dylematu może być programik Motherboard Monitor, który odczytuje stan czujników ciepła standardowo umieszczanych na nowoczesnych modelach płyt głównych i zapobiega przegrzaniu układu.

My BIOS
www.geocities.com/mbockelkamp/mysoft_d.htm
Jeszcze więcej ustawień BIOSu z poziomu DOSu. Za pomocą tego programu możesz między innymi odczytać hasło założone w BIOSie (tylko Award i AMI BIOS), co wybawi Cię z kłopotu, gdy je zapomnisz.wym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Nowy, a potem Skrót. Wpisz adres sieciowy, a następnie kliknij przycisk Następny, a później Zakończ.



Jeżeli "podkręciłeś" swój system, musisz zwrócić baczną uwagę na temperaturę płyty głównej. Idealnym narzędziem jest w tym wypadku Motherboard Monitor.

PC-ta



Bardzo wygodnie jest nie zauważać wysłużonej płyty głównej. Ale bez niej byłbyś jak żołnierz bez karabinu ... albo Mr Jedi bez peceta.

Overclocking...

Większość z dobrych rzeczy, jakie mogą Cię spotkać w życiu nic nie kosztuje. Wyobraź sobie, że możesz dostać szybszy procesor, nie płacąc za to ani złotówki - czyż nie jest to interesująca perspektywa? O overclockingu pisaliśmy już na naszych łamach kilkakrotnie w poprzednich numerach i jeżeli jesteś zainteresowany tym tematem sięgnij do tych artykułów. Wiele informacji dotyczących "podkręcania procka" możesz także znaleźć w Internecie.

...i underclocking

Kupiłeś nową płytę główną i procesor, ale zapomniałeś o "apgrejdzie" kości pamięci? Jak wiesz, układy pamięci przeznaczone do pracy z szybkością 66MHz nie mogą poprawnie funkcjonować na płycie, której magistrala jest taktowana zegarem 100MHz. Sytuacja bez wyjścia? Niekoniecznie! Często niedoceniane procesory K6-2, a szczególnie wersja 333MHZ, mają bardzo ciekawą własność: mogą być ustawione do pracy z prędkością znamionową zarówno na szynie 100 i 66 MHz (regulacja mnożnika). Jeżeli nie chcesz na razie wydawać pieniędzy na nową pamięć, wystarczy, że obniżysz częstotliwość pracy magistrali i jednocześnie zwiększysz mnożnik, dzięki czemu osiągniesz tą samą wypadkową prędkość procesora.

Nie przeciąż zasilacza!

Zanim zaczniesz montować do swojej obudowy wszystkie twarde dyski oraz karty rozszerzeń, zatrzymaj się na chwilę i pomyśl, jak wiele mocy pobierasz z zasilacza? W czasach 486 większość obudów zawierała zasilacze 145W i wystarczało to w większości zastosowań. Obecnie jest to jednak śmieszna wielkość i jeżeli zauważysz, że Twój zasilacz ma mniejszą moc znamionową niż 220W, koniecznie wymień go na nowszy.

Sprawdź to!

Serwis WWW Motherboard Homeworld udostępnia bardzo ciekawą funkcję zwaną "Spot", dzięki której możesz zidentyfikować model i producenta płyty głównej, nawet jeżeli nie masz do niej dokumentacji. Posurfuj w kierunku adresu www.motherboards.org/spot.html i zobacz, co możesz osiągnąć za pomocą zawartych tam narzędzi.

Zainwestuj w USB

To, że z tyłu swojej obudowy nie widzisz żadnych portów USB niekoniecznie musi świadczyć o niezdolności płyty głównej do obsługi tego standardu. Sprawdź instrukcję obsługi swojej płyty - wiele obecnie produkowanych modeli ma złącza USB bezpośrednio na powierzchni i aby podłączyć przez nie jakieś urządzenie, musisz wyprowadzić na zewnątrz obudowy odpowiedni "adapter" (nawet jeżeli nie dostałeś go w zestawie, możesz go za niewielkie pieniądze dokupić). Istotne jest też z jakiego systemu operacyjnego korzystasz. Najlepsze wsparcie dla USB oferuje obecnie Windows 98 (jeżeli chodzi o popularne systemy) i warto choćby z tego powodu dokonać uaktualnienia.

Problemy z portami COM

Jeżeli Twoje porty COM odmawiają współpracy z jakimś urządzeniem wykorzystującym transmisję szeregową, przypomnij sobie czy ostatnio nie "dobierałeś" się przypadkiem do płyty głównej (np. w celu upgrade'u). Najczęstszą przyczyną wadliwego działania urządzeń szeregowych (oczywiście poza uszkodzeniem samego urządzenia lub portu) jest wetknięcie konektora łączącego zewnętrzne gniazdo, znajdujące się na tylnej ściance obudowy do złącza portu szeregowego (na płycie głównej) "do góry nogami". Wielu producentów płyt projektuje swoje urządzenia w ten sposób, że taka pomyłka jest możliwa i nawet bardzo prawdopodobna. Co gorsze, o tym, że coś jest nie tak, przekonasz się dopiero wtedy, gdy jakieś urządzenie zewnętrzne podłączone do COMa odmówi funkcjonowania. Nie rwij wówczas włosów z głowy, tylko spróbuj przełożyć wtyczkę - to najczęściej pomaga.

AT czy ATX?

...Oto jest pytanie! Jesteś zdesperowany, by wymienić płytę główną, ale chcesz to zrobić jak najmniejszym kosztem? Masz już starą, wysłużoną obudowę AT i nie chcesz z niej rezygnować, a jednocześnie słyszałeś, że ATX jest standardem przyszłości i chciałbyś się do niego dostosować? Możesz zastosować rozwiązanie przejściowe. Najpierw rozejrzyj się za płytą główną w standardzie Baby AT, którą można włożyć do obudowy ATX i posiadającą specjalne doprowadzenia zasilania dla płyt w tej technologii (są takie!). Następnie, gdy już będziesz sobie mógł na to pozwolić, wymień obudowę na ATX-ową i przy następnym "apgrejdzie" będziesz już mógł w pełni przejść na ATX.

Dlaczego warto przejść na ATX?

Poza faktem, że standard AT powoli, ale nieubłaganie wychodzi z użycia, jest jeszcze wiele powodów, dla których warto kupować płyty główne w formacie ATX. Po pierwsze zostały one tak zaprojektowane, by sposób mocowania procesora nie ograniczał możliwości wkładania kart rozszerzeń (na płytach AT były poważne kłopoty z dłuższymi kartami). Po drugie, nowa konstrukcja zasilacza umożliwia automatyczne wyłączanie komputera po zamknięciu systemu operacyjnego bez konieczności wciskania guzika na obudowie. Po trzecie, znacznie lepiej rozwiązano problem chłodzenia - wiatraczek nie tylko chłodzi sam procesor, ale dzięki specjalnemu projektowi obudowy powietrze cyrkuluje w niej swobodnie i chłodzi także inne komponenty PC-ta. No i na koniec rzecz chyba najważniejsza - wszystkie złącza i elementy wymienialne są znacznie łatwiej dostępne, o czym najdobitniej przekonasz się podczas wkładania lub wyjmowania kości pamięci.

Informacje

BIOS Survival Guide - BIOSowa szkoła przetrwania
http://burks.bton.ac.uk/burks/pcinfo/hardware/bios_sg/bios_sg.htm

Tom's Hardware Tips - porady wujka Toma
www.tomshardware.com/mainboard/99ql/990208/index.html

BIOS set-up guide - krótki podręcznik konfiguracji BIOSu
www.sysopt.com/bios.html

Motherboard Homeworld - wszystko o płytach głównych
www.motherboards.org

Tweak Files - arsenał "podkręcacza"
www.tweakfiles.comsca, w którym się znajdują. Aby dodać taki link, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Nowy, a potem Skrót. Wpisz adres sieciowy, a następnie kliknij przycisk Następny, a później Zakończ.

Żegnaj ISA!

Jeżeli wciąż masz "pod maską" jakieś urządzenia ISA, pomyśl o ich wymianie, zanim dokonasz kolejnego "apgrejdu" płyty głównej. Gniazda ISA powoli dobiegają swoich dni, wypierane przez nowocześniejsze i szybsze interfejsy PCI i AGP. Jeżeli dłużej będziesz zwlekał z wymianą, przy zakupie nowej płyty może się okazać, że nie będzie już na rynku urządzeń wyposażonych w to złącze. Nie jest to tylko konieczność wymuszona modą, ale także rzeczywiste zwiększenie wydajności systemu - np. modemy oparte na standardzie PCI są znacznie szybsze niż ich odpowiedniki ISA. □

Identyfikacja płyty głównej jest pierwszym i jednym z najważniejszych kroków na drodze do poznania wszystkich możliwości Twojego systemu. Wejdź na stronę Motherboard Homeworld, jeżeli nie wiesz, jaki typ płyty głównej posiadasz.

Oprac. Janek Jankowski

Rejestr Windows

Jak edytować najważniejszy plik systemu Microsoft

Umiejętność edytowania rejestru jest obowiązkiem każdego prawdziwego fanatyka Windows. W tym artykule postaramy się rozwiać wszystkie związane z tą czynnością wątpliwości oraz zaprezentować narzędzia potrzebne do jej wykonania.

Microsoft próbuje temu zaprzeczać, ale Rejestr kontrolujący działanie Windows jest niezwykle istotnym elementem systemu. Dowiedz się zatem jak go używać.

Regedit.com i podobne strony internetowe zawierają skatalogowane listy zmian, które możesz wprowadzić do systemu z pomocą Edytora Rejestru.

Co to jest Rejestr i dlaczego należy go edytować?

Rejestr systemowy przechowuje informacje o konfiguracji Twojego komputera oraz zainstalowanych na nim aplikacji. Wszystko - od czcionki wyświetlanej w oknach Eksploratora po rodzaj karty graficznej, z której korzystasz - zostało zdefiniowane gdzieś w jego czeluściach. Są w zasadzie dwa powody, dla których warto zmieniać ustawienia w Rejestrze: po pierwsze, w razie wystąpienia jakichś problemów, po drugie, gdy chcesz dostać się do opcji systemu, które Microsoft z tych lub innych przyczyn chciał ukryć przed użytkownikami.

Jak wprowadzić zmiany?

Windows jest dostarczany wraz z własnym edytorem Rejestru, ale jego istnienie zostało skrzętnie zakamuflowane. Program możesz uruchomić przy pomocy menu startowego i znajdującej się w nim opcji uruchom - w polu edycyjnym wystarczy wpisać polecenie regedit i już masz go na ekranie. Ogólny wygląd narzędzia bardzo przypomina standardowego Eksploratora Windows - Rejestr składa się bowiem z "kluczy", które zostały przedstawione jako foldery oraz "wartości", które bardzo przypominają z wyglądu pliki wyświetlane w oknie Eksploratora. Klucze i wartości mogą być kasowane i przemianowywane za pomocą kontekstowego menu, ale najczęściej wystarczy dwukrotnie kliknąć na nich i wprowadzić nowe ustawienia.

Struktura kluczy, według której zorganizowana jest baza danych Rejestru, pozwala na zachowanie porządku w tysiącach rozmaitych opcji - po prostu kliknij symbol '+', aby przejść na niższy poziom w drzewie kluczy.

Wszystkie opcje wchodzące w skład Rejestru zostały zorganizowane w hierarchiczną strukturę, na przykład zapis HKEY_CLASSES_ROOT.Paint.Picture.DefaultIcon(Domyślna) odnosi się do domyślnej wartości klucza DefaultIcon, który wchodzi w skład klucza Paint.Picture, umieszczonego z kolei wewnątrz klucza HKEY_CLASSES_ROOT. Wygląda dość zawile, ale w praktyce jest bardzo proste.

Mówiliśmy już o tym uprzednio i powtarzamy raz jeszcze: zrobienie kopii bezpieczeństwa Rejestru, z pomocą programu WinRescue, pomoże Ci uniknąć poważnych problemów.

Co zmieniać?

Powinieneś zmieniać tylko te ustawienia Rejestru, o których masz pewne i kompletne informacje - pamiętaj, że eksperymenty w obrębie tej struktury mogą doprowadzić do poważnych problemów z unieruchomieniem Windows włącznie. Ostrzegłem Cię, teraz mogę już powiedzieć, że w Internecie znajduje się wiele stron zawierających porady i rozmaite "sztuczki" sprawiające, że Windows będzie wyglądał ciekawiej, działał szybciej i rzadziej się zawieszał. Prawdopodobnie najciekawszą z tych stron jest regedit.com, która zawiera olbrzymi zbiór podzielonych na kategorie "tipsów". Parę minut surfowania po tym serwisie powinno Ci wystarczyć do znalezienia wszystkich "usprawnień", o których marzyłeś. [Zalecamy jednak pewną ostrożność w tego typu zabawach].

Jak zabezpieczyć się przed kłopotami?

"Grzebanie" w Rejestrze jest dosyć ryzykownym zajęciem, ale, przy zachowaniu pewnych zasad bezpieczeństwa, możesz zminimalizować niebezpieczeństwo jego uszkodzenia. Przede wszystkim, przed dokonaniem jakichkolwiek zmian, należy zawsze wykonać kopię zapasową struktury. Możesz to zrobić na kilka sposobów, ale najłatwiejszym i najbezpieczniejszym wyjściem jest zainstalowanie programu WinRescue.

Na naszych łamach opisywaliśmy już to użyteczne narzędzie, teraz przypomnimy tylko, że jego kluczową zaletą jest możliwość odtworzenia Rejestru z dyskietki startowej. Oznacza to tyle, że zawsze będziesz mógł przywrócić działającą konfigurację, nawet w razie "zablokowania" się Windows. Dopóki będziesz ostrożny i świadomy wprowadzanych do opcji systemowych zmian, dopóty szanse popadnięcia w kłopoty będą minimalne.

Oprac. Janek Jankowski

Pełna kontrola...

Mocne narzędzie: RegView

Standardowy edytor Rejestru jest więcej niż wystarczającym narzędziem do wprowadzania prostych zmian, ale jego mechanizm wyszukiwawczy jest mocno ograniczony, a możliwość cofania wprowadzonych zmian raczej uboga (dlatego należy robić kopię zapasową). Program RegView rozwiązuje te problemy i dodatkowo wprowadza kilka własnych rozszerzeń, wśród których chyba najistotniejszym jest funkcja Search and replace (znajdź i zamień).

W zakresie bezpieczeństwa program zdecydowanie przewyższa standardowe rozwiązanie Microsoftu - możesz zapisać na dysku bieżący stan Rejestru i plików systemowych w dowolnym momencie i w razie problemów szybko odnaleźć zmianę, wywołującą problem i cofnąć się do sytuacji przed jej wprowadzeniem. Opłata rejestracyjna nie jest niska - 34$, ale uwzględniając opisane powyżej opcje zabezpieczające Rejestr przed awarią, możesz dojść do wniosku, że program jest wart tej ceny.

Opcje szybkiego przywracania stanu Rejestru w programie RegView pozwalają podchodzić do edycji ustawień systemowych bez stresu.

Archiwizowanie danych

Jak to zrobić...

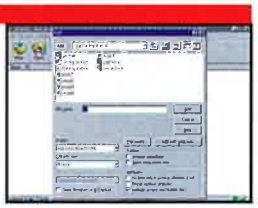
Zanim zaczniemy...

Co to jest archiwizacja danych i do czego jest ona potrzebna? Narzędzia do archiwizacji (lub inaczej kompresji) przetwarzają plik lub pliki na pojedyncze archiwum, które zazwyczaj zajmuje na dysku o wiele mniej miejsca niż dane wyjściowe. Archiwa nadają się więc idealnie do przechowywania starych, rzadko używanych plików, które chcemy zachować na przyszłość. Znakomicie też spisują się w roli narzędzi do przygotowywania kopii zapasowych, jeżeli chcemy skompresować nasze pliki robocze na jednej dyskietce czy raczej na dysku Zip. Narzędzia do kompresji pozwolą nam także przesyłać dość duże pliki jako załączniki e-mail do przyjaciół lub współpracowników; gdy pobieramy plik z Internetu, zazwyczaj jest on również skompresowany.
Jednym z najpopularniejszych formatów kompresji dla komputerów klasy PC jest zip. Najczęściej używanym programem archiwizującym jest zaś WinZip. Często pojawia się on na płytkach, dostarczanych z pismami komputerowymi i można go uznać za najbardziej użyteczne narzędzie programowe dla przeciętnego użytkownika. Oto, jak go używać.

1

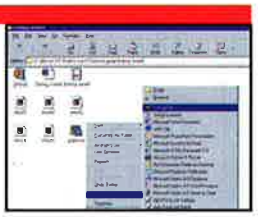
WinZip 7 pracuje w dwóch trybach czy też "interfejsach". Interfejs Classic jest szybszy i oferuje bardziej zróżnicowane opcje. Drugim jest WinZip Wizard, który przeprowadza początkujących użytkowników przez podstawowe procedury krok po kroku. Szczerze mówiąc, interfejs Classic jest o wiele lepszy i jeśli nasz program instalacyjny rozpoczyna się w trybie Wizard, lepiej od razu kliknąć przycisk WinZip Classic, znajdujący się w lewym, dolnym rogu okna.

2



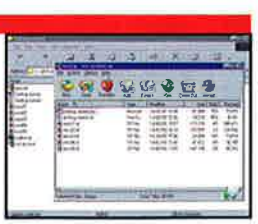
Żeby stworzyć nowe archiwum w WinZipie, klikamy przycisk New na pasku zadań (odkrywcze, prawda?). Pojawia się pytanie o nazwę archiwum i folder, w którym ma być przechowywane. Następnie Winzip wyświetla okno dialogowe Add, w którym możemy przeglądać dysk i dwukrotnie kliknąć pliki, które chcemy dodać do archiwum. Po dodaniu pierwszego pliku klikamy przycisk Add na pasku narzędzi i dodajemy następny. Proste, prawda? Jednak jest jeszcze prostszy sposób, polegający na zwykłym przeciąganiu i upuszczaniu.

3



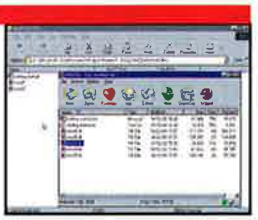
Podczas instalacji WinZip integruje się z powłoką systemową Windows, więc gdy klikniemy prawym przyciskiem myszy na wolne miejsce pulpitu, w menu Nowy opcja Winzip file znajdzie się wśród innych na pojawiającym się menu (nie należy się przejmować mnogością innych elementów menu, które widzimy na powyższej ilustracji - nasz redakcyjny komputer jest załadowany mnóstwem programów - u przeciętnego użytkownika pasek powinien być mniej zaśmiecony). W ten sposób tworzymy nowe puste archiwum WinZip, którego nazwę możemy teraz wpisać. Teraz klikamy podwójnie ikonkę archiwum i dodajemy do niego nowe pliki.

4



Nie potrzebujemy jednak do tego używać przycisku Add. Choć w ten sposób zyskujemy dostęp do niektórych zaawansowanych opcji, łatwiej po prostu będzie przeciągać okna folderów do okna archiwum WinZip, które właśnie stworzyliśmy. Przeciągane pliki są automatycznie kompresowane. Można dodawać je do archiwum pojedynczo albo zaznaczyć wiele i przeciągnąć wszystkie za jednym razem. Gdy to już zrobimy, możemy dwukrotnie kliknąć archiwum i sprawdzić jego zawartość (na ilustracji w górnym okienku).

5

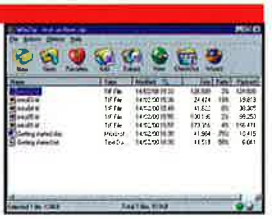


Takie okno WinZip działa na podobnej zasadzie, jak inne okna Windows - można przeciągać z niego pliki do innych folderów; będą one wtedy automatycznie rozpakowywane. Skompresowany plik pozostaje w archiwum, to, co tworzymy, to po prostu kopia. Można także przemieszczać pliki między różnymi oknami WinZip. Jeśli chcemy usunąć jakiś plik z archiwum, klikamy na nim prawym przyciskiem i wybieramy Delete z menu. Możemy także wybrać do usunięcia kilka plików jednocześnie.

6

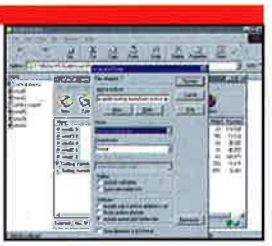
Dzięki możliwości pracy w trybie "przeciągnij i upuść" każdy, kto potrafi obsłużyć Eksploratora Windows, będzie bez problemu pracował w programie WinZip! Gdy chcemy tylko przejrzeć zawartość pliku, nie rozpakowując go, klikamy podwójnie na plik, który chcemy otworzyć, a WinZip skopiuje go do foldera tymczasowego i plik zostanie automatycznie otwarty w odpowiednim programie. Gdy kończymy, zamykamy zwyczajnie program, w którym przeglądaliśmy plik.

7



Między oknami programu WinZip i innymi oknami Windows istnieją także inne podobieństwa. Na początku listy plików, które znajdują się w naszym archiwum, zobaczymy nagłówki kolumn, takie jak nazwa pliku, typ, data modyfikacji itd. Jeżeli chcemy uporządkować listę plików według dat czy wielkości, zamiast według nazw, klikamy nagłówek odpowiedniej kolumny. Gdy klikniemy ponownie ten nagłówek, pliki uporządkowane zostaną w odwrotnej kolejności. Niebieska strzałka wskazuje, według której kolumny przeprowadzone jest aktualnie porządkowanie, a jej kierunek (do góry lub w dół) określa porządek sortowania.

8

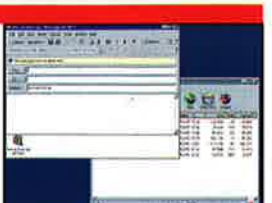


Archiwizacja może się przydać do stworzenia kopii zapasowej ważnych danych. Kopie stworzone za pomocą WinZipa łatwo można przenieść na inny dysk i nie zabierają one na nim zbyt dużo miejsca. Jednak pliki robocze często zmieniają swoją zawartość, jak więc aktualizować kopię zapasową? Po prostu otwieramy okno archiwum, przeciągamy do niego pliki i gdy pojawi się okno Add, wybieramy opcję Freshen the exiting files (Odśwież istniejące pliki) z menu. Jeżeli chcemy jednocześnie dodać nowe pliki, wybieramy opcję Update.

9

Tych, którzy wykorzystują program WinZip do tworzenia kopii prywatnych informacji, ucieszy z pewnością fakt, że można zabezpieczyć archiwa hasłem - wybieramy z menu Options opcję Passwords. Gdy zaznaczymy kwadracik Mask password, nasze hasło pojawi się w polu wprowadzania w formie gwiazdek, by nikt nie mógł go podejrzeć. Należy jednak wziąć pod uwagę, że tylko pliki dodane po uaktywnieniu hasła będą chronione. Aby uaktywnić hasło, należy zamknąć archiwum i otworzyć je ponownie.

10



Kolejną funkcją WinZipa jest kompresowanie dużych plików tak, by można je było przesyłać jako załączniki e-mail. Tworzymy archiwum, a następnie otwieramy program, obsługujący pocztę elektroniczną, tworzymy wiadomość i dołączamy do niej jako załącznik nasze archiwum lub też otwieramy okno archiwum i wybieramy Mail Archive z menu File. W ten sposób tworzymy nową wiadomość w domyślnym programie do obsługi poczty. Archiwum będzie automatycznie dołączone do wiadomości.

Oprac. Piotr Domański

INTERNETOWA KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA

AHMA S.C.

WWW.AHMA.COM.PL

ZNAJDZIESZ U NAS:
Gry i programy komputerowe
Książki informatyczne
Książki sensacyjne, sf i inne
Albumy
Filmy DVD i video

PAMIĘTAJ!

WWW.AHMA.COM.PL

KUPON RABATOWY

AHMA S.C. KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA
GALERIA ŚRODKOWA DWORCA CENTRALNEGO
00-024 Warszawa, Al. Jerozolimskie 54

PRZYNIEŚ KUPON DO NASZEGO SKLEPU A DOSTANIESZ RABAT NA ZAKUP KSIĄŻEK, FILMÓW, ARTYKUŁÓW MULTIMEDIALNYCH

5%

WWW.AHMA.COM.PL

UWAGA! CZAS PROMOCJI OGRANICZONY KUPONÓW NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ

Komunikacja bezprzewodowa

Poradnik kosmicznego małpiszona

Bezprzewodowy? Bez kabla?... hmmm, no jasne! - to musi być radio tranzystorowe. Tak "błyskotliwie" odpowiedziałby tylko jakiś stary grzyb z zapuszczonej, gierkowskiej szkółki leśnej. My, buzie na luzie, żwawi i ciekawi, rześcy-humorescy, wiemy, że chodzi tu o prawdziwą, tuż, tuż się kryjącą, rewolucję komunikacyjną....

Czy ci się to podoba, czy nie, telefony komórkowe są już jakąś, ustaloną, częścią naszej powszedniości. Jeśli jest jeszcze na tym świecie coś pewnego, to fakt, że coraz więcej ludzi będzie zaopatrywało się w te urządzenia. Spójrzmy tylko na rosnące zastępy chętnych, którzy na oślep lecą do najbliższego przedstawiciela tej czy inne sieci, by jak najszybciej skorzystać z nadzwyczajnej, fascynującej, niepowtarzalnej okazji (w ramach nie kończących się promocji) i stać się abonentem (użytkownikiem) jego usług. Na świecie wtajemniczonych w mobilne sekrety są setki milionów, boom ma miejsce wszędzie, zarówno w najbardziej rozwiniętych krajach, w Europie Zachodniej, USA czy Japonii, jak i tam, gdzie urządzenie to jest jedyną oznaką cywilizacji. Komórki otwierają się przed wszystkimi - bez względu na wiek, status społeczny, poziom wykształcenia, płeć, zawód itp., itd.

A wszystko to w ciągu ostatnich lat, a właściwie miesięcy. Jeszcze pięć lat temu telefony komórkowe były rozmiarów solidnych cegieł budowlanych, a życie ich baterii mierzyło się w minutach. Dzisiaj niektóre mają wielkość kart kredytowych i wyposażone są w akumulatorki, które bez ładowania są w stanie wytrzymać ponad tydzień. Jeśli uważasz to za cud, to pewnie nie jesteś do końca świadomy, co czeka nas już za chwilę. Pierwsze telefony komórkowe były analogowe i przenosiły twój głos w taki sam sposób, jak zwykłe radio, dzięki czemu każdy, kto dysponował odpowiednim skanerem, nastrojonym na daną falę, mógł bez problemu włączyć się w twoją pogawędkę z szefem lub ukochaną. Rozwiązanie to, oprócz marnowania mnóstwa zakresów fal radiowych, było pozbawione zabezpieczeń, przez co szerzył się proceder klonowania - "włamywacz" do twoich fal mógł nie tylko podsłuchiwać cię, ale też ukraść numer identyfikacyjny twojego telefonu, powielić go i wykorzystywać do własnych niecnych celów. Na całe szczęście od tamtych wydarzeń dzieli nas już cała epoka, która wyznaczyła nowe standardy w komunikacji komórkowej - dzisiaj już chyba wszyscy używają telefonów cyfrowych, które kodują emisję, aby nikt niepowołany nie dostał się do informacji, które przekazujemy "w eter". Poza tym standard GSM umożliwia tak zadziwiające operacje, jak przeskoki częstotliwości czy zwielokrotnienie z podziałem czasu, dzięki czemu kilka osób może używać tego samego kanału równocześnie, bez zakłócania innych rozmów. Telefonia cyfrowa otworzyła również drogę do cyfrowego przenoszenia i wymiany danych, dzięki czemu, przy pomocy telefonu, można przeglądać strony internetowe, wysyłać e-maile czy otrzymywać faksy, bez względu na to, czy znajdujesz się w danej chwili w pociągu, czy też czekasz na zamówione piwko w pubie.

Rewolucja związana z Internetem, a szczególnie z jego częścią WWW, bardzo wpłynęła na nasze życie. Nic dziwnego więc, że producenci telefonów komórkowych wykorzystali ten fakt i starają się jak najbardziej drążyć temat. Aż do niedawna mogłeś równie dobrze podłączać swoją komórkę do laptopa lub PDA i w ten sposób "wejść" do swojej skrzynki e-mailowej, ale odbywało się to z "oszałamiającą" prędkością 9.600bps - z pewnością za mało, aby surfować po sieci. Może się to wydawać dziwne, bo przecież normalnie w domu łączymy się z Internetem za pomocą 56-kilowego łącza analogowego, a na cyfrowym, jak by nie było, łączu komórki mamy tak słabą szybkość transferu. Powodem jest to, że w czasach, gdy powstawał standard GSM, szybkość 9.600 uważano za zawrotną.

Na pewno nie WAP-niak

No ale nie wszystko jeszcze stracone. Niektórzy operatorzy, jak Orange w Wielkiej Brytanii, już uruchomili systemy 14.4 kbps. Widać już też pierwiosnki nowych rozwiązań tego typu... Pierwszym krokiem na drodze rewolucji komunikacyjnej będzie coś, co zwie się WAP. WAP to otwarty standard, co oznacza, że każdy będzie w stanie tworzyć produkty i aplikacje pracujące na nim bez konieczności wnoszenia opłat licencyjnych, co gwarantuje mu, że wkrótce po swojej premierze stanie się powszechnym rozwiązaniem. Choć oficjalnie ogłoszony bardzo niedawno temu (w listopadzie 1999 roku), wokół niego już się kotłuje, choć istnieje cała masa czynników, które sprawiły, że wciąż nie jest tak popularny, jak powinien. Jednym z powodów jest fakt, że obecnie na rynku znajdziemy tylko kilka aparatów telefonicznych, które pracują z wykorzystaniem tego systemu, spośród których najsłynniejsze to Nokia 7110 oraz Ericsson R380. Każdy, kto widział Matrixa, rozpozna Nokię 7110, ponieważ jej projekt bazuje na "maszynce", którą posługiwał się Neo. Telefon ten jest nie tylko wypchany opcjami i możliwościami, ale został wyposażony w coś, czego świat do tej pory jeszcze nie widział - guzik przesuwu ekranu. WAP to serwis ciągle znajdujący się w obróbce, obecnie możemy korzystać z jego usług informacyjnych dotyczących wiadomości oraz podróży. Ale w ciągu najbliższych kilku miesięcy zostaną udostępnione takie opcje, jak rezerwacja biletów czy prowadzenie swojej bankowości, a nawet, dla tych, którzy umierają bez krótkiej-sprytnej potyczki giercowej, możliwość gry on-line.

Telefony WAP mają tak zorganizowane ekrany, żeby dostęp do danych był jak najprzystępniejszy, a Ericsson R380 posiada nawet otwierany panel "nawigacyjny" upodabniający jego ekran i interfejs do urządzeń typu PDA. Jednak, tak jak w przypadku konwencjonalnych serwisów telefonii komórkowej, ograniczeniem, poważnie podcinającym

Żargon

Bluetooth (Niebieskozęby)
Kolejna generacja telekomunikacji bezprzewodowej, która wykorzystuje ultrakrótkie sygnały radiowe do komunikacji między urządzeniami. Standard ten nazwano imieniem 10-wiecznego króla duńskiego. Ericsson już wypuścił na rynek telefon Bluetooth, kolejne - już niedługo. Jeśli chodzi o nasze pecety - to już wkrótce myszka, klawiatura, a nawet joystkick będą się komunikowały z komputerem właśnie zgodnie ze standardem Bluetooth. Szerzej: www.bluetooth.com

GPRS
General Packet Radio Service. System umożliwiający korzystanie z protokołu TCP/IP w ramach połączeń komórkowych, dzięki czemu możliwe staje się połączenie z Internetem i innymi serwisami danych. Generalnie polega to na możliwości transferu strumienia danych podczas zwielokrotnionego połączenia z maksymalną szybkością 171.2Kbps. Najjaśniejszą stroną standardu GPRS jest to, że udostępnia ci on połączenie bez przerwy - bez konieczności wykonywania operacji Dial-Up. Oznacza to, że twój telefon łączy się jedynie z serwisem i pobiera konkretne informacje wtedy, gdy ich potrzebujesz - a nie to, że jest cały czas połączony z twoim providerem. Więcej znajdziesz na: www.mobilegprs.com.

GSM
Group Special Mobile. System komunikacji komórkowej obowiązujący w większości krajów na świecie. Niestety, w różnych państwach spotykamy różne standardy GSM, a więc, na przykład, nie będziesz w stanie używać w Stanach swojego europejskiego telefonu. GSM wykorzystuje fale radiowe, aby przenosić dane, przy czym sygnał rozdzielony tu zostaje na osiem "okienek", w które może wejść kilku użytkowników jednocześnie na tej samej częstotliwości, bez przeszkadzania sobie wzajemnie. Udaj się na: www.gsmworld.com, gdzie dowiesz się innych faktów o tym systemie.

UMTS
Universal Mobile Telecommunications System (Powszechny System Telekomunikacji Komórkowej). Kolejny etap w rozwoju komunikacji. UMTS umożliwi uruchomienie tanich serwisów, służących do przenoszenia danych na wysokich częstotliwościach za pośrednictwem naziemnych, komórkowych, jak i satelitarnych sieci. System ten ma stać się powszechnie dostępny od 2002 roku. Dzięki niemu będziemy w stanie swobodnie przenosić obrazy, wideo oraz inne "gęste" dane, jak również normalną transmisję głosową.

WAP
Wireless Application Protocol (Bezprzewodowy Protokół Aplikacji). Chodzi tu o otwarty standard, dla którego każdy będzie mógł tworzyć aplikacje. Dzięki niemu za pomocą swojego telefonu komórkowego czy PDA będziesz w stanie poruszać się po Internecie oraz serwisach informacyjnych. Po więcej szczegółów odsyłamy na www.nokia.com/wap.

skrzydła nowej gwieździe, jest szybkość. Z tego powodu usługi WAP będą dostarczane głównie w trybie tekstowym, a strony WWW będą musiały być specjalnie przepisane, ponieważ WAP-y nie rozumieją tego, co się do nich mówi w HTML-u. Właśnie dlatego pojawiły się już kolejne dwie nowe technologie - GPRS oraz Bluetooth.

Ile za ten pakiet?

GPRS jest pakietową, zawsze dostępną usługą, z możliwością przesyłania danych z szybkością do 40 kbps, a ponieważ opłata w jego ramach dotyczy tylko przesłania konkretnego pakietu powinna być ona tańsza niż standardowe serwisy. Szybkość transmisji oraz "protokołowość" oznaczają, że w tym przypadku pojęcie wolności, związanej z komórkową telefonią przestanie już być tylko sloganem, a wideofony wreszcie będą mogły wejść do powszechnego użytku. Znowu przykład z Wielkiej Brytanii - Orange już zaprezentował telefon, wykorzystujący technologię zwaną HSCSD, jednak rozwiązanie to wdrażają już i inni operatorzy i szybkość zmiany ekranu jest ograniczona do około jedynie 12 ramek na sekundę. GPRS ma zostać uruchomiony ostatecznie do końca tego roku, ale na aparaty go obsługujące raczej nie liczyłbym przed pierwszym kwartałem 2001 roku (wersja najbardziej optymistyczna). Jak wszyscy wiemy, technologie nie są zbyt żywotne, więc należy się spodziewać, że i ta szybko zostanie zastąpiona przez inny standard. Choć może się wydawać, że wszystkie telefony komórkowe są takie same, obecnie na świecie funkcjonuje wiele różnych systemów. Na przykład w Europie, Australii i Azji używa się GSM, ale pracującego na dwóch różnych częstotliwościach - 900 oraz 1800MHz. W Azji GSM działa w 1900MHZ, znowu w Japonii obowiązuje całkowicie inny system, a w USA są co najmniej trzy różne, i niekompatybilne, systemy telefonii komórkowej. Stanowi to poważne wyzwanie dla tych, którzy wiele podróżują, zatem wymyślono kolejną technologię - UMTS (Universal Mobile Telecommunications System). Będzie ona oparta na systemie globalnym, ale co najważniejsze - będzie oferowała szybkości bijące na głowę to, co mamy dzisiaj za pośrednictwem ISDN z minimalną planowaną szybkością 384Kbps, która ma dojść do 2Mbps w przypadku niektórych aplikacji. Czyli, jak na ironię, większe szybkości w transmisji danych ujrzymy najpierw w komunikacji komórkowej, a dopiero później - kablowej.

Jutrzenka w błękicie

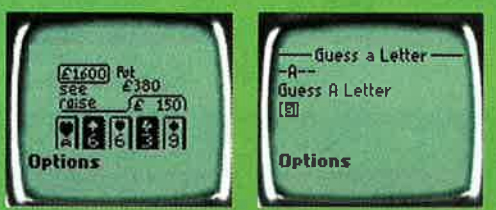
Jednak wszystkie te technologie bledną w porównaniu z tym, co jest szykowane na najbliższą przyszłość komunikacji bezprzewodowej. Wszystkie obowiązujące obecnie standardy oznaczają, że swojego telefonu używasz w jednym celu, a peceta czy PDA w innym. Bluetooth ma to wszystko zmienić. Jest to technologia oferująca tanie, krótkofalowe połączenia dla urządzeń likwidujących różnice między pecetami, telefonami komórkowymi i innym "komunikacyjnym" sprzętem przenośnym. Ericsson, IBM oraz Nokia to trzej główni gracze, ale do projektu Bluetooth Special Interest Group przyłączyły się już setki innych firm, które rozwijają prace nad urządzeniami obsługującymi ten standard. Produkty Bluetooth do komunikowania się ze sobą na małe odległości używają technologii łączności bezprzewodowej, dzięki czemu nie będziesz już musiał taszczyć ze sobą wszędzie szalonych ilości kabli, aby nawiązać komunikację między wieloma różnymi sprzętami. Ericsson już wyprodukował słuchawki Bluetooth, które umożliwiają ci wykonywanie i odbieranie połączeń do 10 metrów od swojego telefonu, po naciśnięciu jednego przycisku. Kolejnym krokiem będzie możliwość wzajemnej komunikacji między samymi urządzeniami, tak więc, gdy na przykład będziesz wchodził do pokoju, twój telefon zsynchronizuje się automatycznie z twoim pecetem, lub w samochodzie twoje radio połączy się z telefonem, tak że twoja rozmowa będzie słyszalna w głośnikach. W końcu Bluetooth stanie się częścią twojego domu, a wszystkie urządzenia i sprzęty, które posiadasz, będą ze sobą swobodnie gaworzyły, umożliwiając twojej lodówce złożenie zamówienia na więcej piwa i pizzy - ty nie będziesz nawet musiał kiwnąć palcem. Ale chyba najważniejszym aspektem Bluetooth będzie to, że umożliwi on nam uporać się wreszcie z problemem kabli i prawdziwym udręczeniem w postaci wymuszanych połączeń. W przyszłości nie będziesz już musiał nic do niczego wkładać.

Ekwipunek

Słuchawki Bluetooth Ericssona umożliwia ci nawiązywanie i odbieranie połączeń do 10 metrów od telefonu. Już wkrótce inne urządzenia, takie jak pecety czy PDA, będą w stanie porozumiewać się ze sprzętem Bluetooth.

"Spójrzcie na mnie. Właśnie nałożyłam sobie na głowę słuchawki Bluetooth Ericssona".

Ericsson R380 to telefon WAP, z otwieranym panelem ukazującym interfejs, jako żywo przypominający PDA. Miniprzeglądarka WAP jest zbudowana tak, aby umożliwić ci dostęp do specjalnie napisanych stron WWW.



Nokia umożliwia ci grę w sieci, a także dostęp do serwisów informacyjnych, takich jak wiadomości ze świata.

Nokia 7110 jest wyposażona w NaviRoller, który ułatwia przeglądanie, oraz większy wyświetlacz, dzięki czemu będziesz mógł łatwiej poruszać się wśród danych, które otrzymujesz w standardzie WAP.

Ale chyba najważniejszym aspektem Bluetooth będzie to, że umożliwi on nam uporać się wreszcie z problemem kabli i prawdziwym udręczeniem w postaci wymuszanych połączeń. W przyszłości nie będziesz już musiał nic do niczego wkładać.

www.bluetooth.com
www.ericsson.co.uk/UK
www.nokia.com

Oprac. Mariusz Turowski

Zdziel mnie, kotku, jeszcze raz

Nie próbujcie tego w domu

Będzie zadyma! Niestrudzony Zak Oppong wyciąga swoje najnowsze zabawki, wyhodowane w zaciszu domowym PC-gadżety, i pokazuje je czytelnikom CD-Action.

Jeśli chodzi o filmy, oryginał zwykle pozostaje najlepszy. Po nim następuje przeciętny sequel, a dalej - żałosna, realizowana już zwykle tylko dla odbiorców home-video część trzecia. Nieśmiertelny jest tego doskonałym przykładem: projekt ujrzał światło dzienne jako popis gwiazdorski Seana Connery i Christophera Lamberta, potem przyszła wątpliwej jakości część druga, po której powstał produkt uwłaczający godności widza. Od zasady tej są wyjątki (Terminator 2 czy Indiana Jones 3), ale potwierdzają one tylko regułę. W związku z tym możecie poczuć się rozczarowani, gdy powiemy wam, że dzisiaj zamierzamy złożyć ponowną wizytę komuś, kto już na tych łamach był prezentowany. Ale Zak Oppong to właśnie wyjątek, którego potrzebowaliśmy, aby nasz cykl uzyskał swoją dojrzałość. Podobnie jak Arnie, wydaje się, że facet z roli na rolę jest coraz lepszy. Tym bardziej, gdy mówi "I'll be back" - lepiej w to uwierzcie.

Skontaktuj się z nami

Zrobiłeś ze swoim pecetem coś szalonego? Tak? W związku z tym bardzo chcielibyśmy się z tobą skontaktować! Wyślij do nas maila, na adres: nieprobuj@silvershark.com.pl ze wszystkimi szczegółami, a może stanie się tak, że w następnej edycji "Nie próbuj tego w domu" będziesz ozdobą tych stron? Nie ociągaj się! Czekamy.

Jestem Zak Oppong, a to mój wyrób

Zak już podczas swojej pierwszej ekspozycji w naszej galerii osobliwości pokazał, na czym polega idea radykalnie odmienionego peceta. Od razu poczuliśmy, że jesteśmy w kontakcie z kimś nadzwyczajnym. Jego Aquarium2000 PC został zrobiony z wszelkiego rodzaju odpadków znalezionych na śmietniku, ale jednocześnie zawierał w sobie parę rewolucyjnych rozwiązań technologicznych, które szybko zostały zaadoptowane na własny użytek przez innych ludzi. Jako pierwszy zdecydował się użyć w 100 procentach plastikową obudowę, a jego gadający BIOS wciąż nie doczekał się godnego konkurenta. Ale na tym nie wyczerpała się kreatywność naszego mistrza. Rozpalony sukcesem swoich dotychczasowych dzieł, Zak wpadł w twórczy szał i skomponował prawdziwą technologiczną etiudę złożoną z totalnie pokręconych kawałków tworzących całość tylko dzięki geniuszowi szaleńca. A więc znalazły się tu: Motherboard Clock (Zegar - płyta główna), The Eastern Promise PC (Pecet - Orientalne kuszenie), The Green Force 1 PC (Pecet - Zieloni Górą 1), stojak na CD-Gitarę i mnóstwo innych. Jego osobliwe podejście do architektury PC przybrało kształt tak wielu artefaktów, że nie mogliśmy znaleźć na nie wszystkie miejsca na naszych łamach. Poza tym - jakież idee stały u podstaw wszystkich tych projektów... Pomimo garażowego wyglądu, tkwi w nich zdumiewający potencjał. Twory Zaka odwołują się zatem do takich motywów, jak większa atrakcyjność peceta dla dziecka, wpisanie ergonomii w sam projekt peceta, problem odzyskiwania starych części komputera w sposób, o którym nikt nawet nie marzył. Może, ale tylko może, w swojej inwencji poszedł za daleko, zaczynając smażyć jajecznicę na radiatorze, wykorzystując ciepło wydalane przez podkręcony procesor, ale nawet w tym wypadku trzeba ukłonić się z szacunkiem przed niepowtarzalnością pana Z. Miłośnicy, których już zdobył, pewnie się ucieszą na wieść, że ich guru zawitał do nas ponownie w towarzystwie nowej kolekcji magicznych zabawek. W tym miesiącu zobaczymy prawdopodobnie jego najdonioślejsze wizualnie osiągnięcia w dziedzinie PC-design: Coca-Cola PC, PC Teczkę oraz nie ukończony jeszcze projekt, dzieło życia - pecetową kapelę mikrofalową. Ale zanim dojdziemy do tych ekstrawagancji, rzućmy okiem na jedną z jego ulubionych nowych zabawek - Toffi-Klawiaturę.

Twoje poszukiwania sprawnie działającego i ekscytującego komputera są zakończone - mamy już Coca-Cola PC, chłodzonego jednym z najpopularniejszych napojów na świecie.

Toffi w natarciu

"Jeśli uczęszczałeś na odpowiedni kurs, ale wciąż masz kłopoty ze sprawnym pisaniem na klawiaturze, powinieneś niezwłocznie wypróbować Toffi", mówi Zak. Stworzył on program komputerowy, którego należy używać z niekonwencjonalną klawiaturą z kolorowymi, przeźroczystymi kulkami umieszczonymi na klawiszach, dzięki czemu łatwiej je odszukać. Pomysł jest przełomowy, twierdzi Zak. "W języku Akanów z Ghany, 'Ananse' oznacza pająka. Akanowie uważali pająki za bardzo inteligentne stworzenia. W porównaniu z innymi stworzeniami lub tworami, pająk zawsze górował ze względu na posługiwanie się niesłychanymi podstępami. Jeśli "Ananse" otrzymałby zadanie nauczenia nas, jak pisać na klawiaturze, zastosowałby bardzo proste rozwiązanie. Osiem rzędów kulek odpowiada ośmiu odnóżom pająka. Swoje dzieło nazwałem Toffi, ponieważ kulki wyglądają jak toffi. Jeśli ludzie uznają, że to działa, to uznam, że osiągnąłem swój cel". Ale nie za bardzo chce to działać. Podczas ostatnich targów komputerowych Goldland w High Wickham, Zak sprzedał osiem egzemplarzy, plus model pokazowy. "Zabawne było to, że handlowcy, jak i kupujący pytali mnie, gdzie można kupić taką klawiaturę, bo chcieli wysłać zamówienia. Niektórzy myśleli nawet, że mogą je dostać w supermarkecie. Zafascynowało ich to, że sam je zrobiłem". Zak zadedykował klawiaturę Toffi, nie wiedzieć czemu, jednemu ze swoich guru, Billowi Gatesowi, za "sposób, w jaki zachował się podczas rozprawy antymonopolowej". Coca-Cola PC to jedno z najbardziej "fajerwerkowych" dzieł Zaka z prezentowanych w tym miesiącu. Według autora jest to po prostu kolejny sposób na zainteresowanie ludzi komputerami za pośrednictwem czegoś, do czego już przywykli. "Wiele osób powiedziało już, że w bardzo prosty sposób będzie w stanie identyfikować się z Coca-Cola PC. Komputer taki, jak ten, może być miłym prezentem, zwłaszcza dla dzieci. Coca-Cola PC to rozsądny wybór, jeśli myśli się o sprawnym i dostarczającym miłych wrażeń komputerze". Coca-Cola PC posiada 16MB RAM-u, 14-calowy monitor i działa z Windows 95 oraz Red Hat Linux. Pod maską kryje się procesor AMD 450MHz podkręcony do 500MHz. "Kiedy ludzie pytają mnie, dlaczego nie włożę po prostu procesora 500MHz, odpowiadam pytaniem - a jaka z tego radocha? Jeśli posłużyłbym się chipem 500MHz, to przestawiłbym go na 600MHz - nie ma możliwości, żeby mnie zatrzymać!"

Na colę

Niespodziewanie dowiadujemy się, że Zak użył również prawdziwej Coca-Coli do swojego peceta - żeby sprawdzić, jak będzie się spisywała jako środek chłodzący, niezbędny w przypadku podkręconego komputera. Ku zaskoczeniu wszystkich - sprawdza się całkiem nieźle. W teście Dhrystone CPU osiągnął 232MIPS z chłodzeniem wiatraczkiem, oraz 222MIPS - przy chłodzeniu Colą. "Ludzie byli zaszokowani", Zak mówi o reakcji tych, którzy zobaczyli jego dzieło podczas targów komputerowych Goldland. "Nie widzieli czegoś takiego do tej pory. Większość z nich nie zdawała sobie nawet sprawy, że to, co widzą to komputer, póki nie podeszli bliżej". Ale porozmawiajmy teraz o projekcie Zaka, związanym z budową komputera-teczki. "Większość specjalistów IT nosi teczkę i laptopa", stwierdza Zak, "więc może sprawić tak, aby teczka służyła temu samemu celowi, co laptop? Korzyści jest wiele. Upgrade jest łatwy i można sporo zaoszczędzić". PC-Teczka został pomyślany jako serwer działający zarówno na Linuxie, jak i na Windows NT.

Jeden krótki telefon, a amator kradzionych mikrofalówek już może się pożegnać ze wszystkimi chipami.

PC rożen

Chyba najbardziej interesującym projektem, nad którym pracuje obecnie Zak, jest pecetowa kapela mikrofalowa - która posiada kryptonim roboczy "ET dzwoni do domu". Pomysł Zaka ma coś wspólnego z wyposażonymi w Internet kuchenkami mikrofalowymi i lodówkami, o których co jakiś czas czytamy w sieci, ale jest on jeszcze bardziej radykalny. Jest to jednocześnie bezpieczny pecet, który może zostać wyłączony za pośrednictwem jednego telefonu. Jeśli zostanie nadany odpowiedni sygnał, potężna dawka mikrofal przenika przez dysk twardy, całkowicie go za-

mazując. Żaden "twardziel" nie jest w stanie tego wytrzymać. "Wyobraźmy sobie następujący scenariusz", mówi Zak, "ginie komputer ministra obrony. Jeśli wpadnie w niepowołane ręce, nasi wrogowie mogą go wykorzystać przeciwko nam. Albo odpoczywamy sobie na wczasach na Karaibach, a tu dzwoni nasza sekretarka, że ktoś ukradł nasz komputer. Mówisz, żeby się nie przejmowała. Bierzesz telefon i dzwonisz. Komputer natychmiast staje w płomieniach. Nie ma w tym nic z książek Johna Le Carre - to rzeczywistość. Wszystkie części można kupić w sklepach". A zatem na pecetową kapelę mikrofalową można spojrzeć nie tylko jako urządzenie związane z naszym bezpieczeństwem, ale też jako coś, w czym możesz przygotowywać pożywienie i używać do ściągania przepisów z Internetu. Na pewno zainteresujemy się tym dwugłowym cudem, gdy tylko ujrzy światło dzienne jako skończony produkt.

Ale jak Zak widzi przyszłość komputerów biurkowych? "Odkrycie, że fizyka kwantowa pozwala na całkowicie nowe sposoby przetwarzania informacji sprawia, że istniejące obecnie teorie obliczeń, informacji i kryptografii muszą zostać zastąpione przez swoje kwantowe odpowiedniki. Oznacza to otwarcie drzwi do potężniejszych rozwiązań pod względem projektowania maszyn, aplikacji internetowych oraz systemów operacyjnych. Nowe systemy będą otwarte na nowe odkrycia. Przyszłość nie jest jasna - co dla informatyki może mieć tylko pozytywne znaczenie. Osoba, która pozna przyszłość będzie następnym Billem Gatesem".

Pamiętajmy o Custom Computers User Group (CCUG) Zaka, której jest on członkiem-założycielem. "Nasza misja jest prosta: edukacja i innowacja. Dzisiaj wielu ludzi uznaje komputer za oczywisty element, obok książki, ołówka i papieru, związany z uczeniem się. Przez ostatnie lata rządy zachodnie bardzo mocno inwestowały w sprzęt komputerowy, oprogramowanie oraz ustanowienie połączeń za pośrednictwem Internetu. Zgodzisz się ze mną, że większość szkół zabiega o to, aby komputery stały się integralną częścią procesu kształcenia, dzięki wyposażeniu w nie klas. Ale często dzieje się tak, że starania o zintegrowanie technologii komputerowej nie spełniają stawianych w stosunku do nich oczekiwań. Celem CCUG jest właśnie opracowanie systemów wiedzy, właściwych aplikacji i zwiększenie zdolności użytkownika w stosunku do jego ograniczeń, z wykorzystaniem strony internetowej CCUG, która ma motywować użytkowników w innych częściach świata, jak Ghana, RPA czy Japonia, do tworzenia grup". Więcej możecie się dowiedzieć ze strony: http://members.tripod.co.uk/zako/custom.htm.

Oprac. Mariusz Turowski

Odgłosy z przeszłości

Największe hity Zaka

Aquarium2000 PC był pierwszym dziełem Zaka. Mimo tego, że był wykonany ze znalezionych wokół części i odpadów dostarczonych przez lokalnego aptekarza, posiadał kilka zaawansowanych rozwiązań, takich jak gadający BIOS, CPU chłodzony wodą, czy migające światełka ostrzegające przed wysoką temperaturą.

Zegar - płyta główna Zaka wykorzystuje baterię CMOS, aby tchnąć życie w twój stary sprzęt po upgradzie. Wiele pomysłów Zaka krąży wokół odzyskiwania starych komputerów, dokładnie takich jak ten.

Orientalna obietnica to twór Zaka nawiązujący do wschodniego mistycyzmu. W jego skład wchodzi klawiatura-akupresura, monitor dostosowany do wymogów Feng Shui oraz sam pecet, który obsługuje program do akupunktury.

Technologia F1, lub, jak my ją ochrzciliśmy, PC-Wyścigówka, została pomyślana jako sposób zwrócenia uwagi dzieci na komputer. Twardy dysk oraz światełka zasilania znajdują się w rurze wydechowej, a wyłączeniu pecета towarzyszy jazgot klaksonu - miłe.

hurtownia OPROGRAMOWANIA

ARD soft

Poszukujemy odbiorców
hurtownie, sklepy, księgarnie

wysokie RABATY dla dealerów

OPTIMUS

IPS COMPUTER GROUP

LEM

CD PROJEKT

MARK SOFT

ALBION

MIRAGE

TopWare INTERACTIVE

WAP

LK AXLON

InsERT

ZiP Soft

YDP MULTIMEDIA

W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC

02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

Procesory

Nowy porządek w świecie chipów

Procesor jest mózgiem każdego PC-ta, ale przeciętny użytkownik tak naprawdę niewiele o nim wie. Spróbujemy zatem przybliżyć Wam bieżącą sytuację na "krzemowym rynku".

Wszyscy doskonale wiemy, że w żadnej dziedzinie postęp technologiczny nie następuje równie szybko, jak w branży komputerowej, ale nawet w obrębie tej gałęzi przemysłu niektóre sfery rozwijają się szybciej, a inne wolniej. Obecnie obserwujemy boom na zwiększanie mocy obliczeniowej procesorów - gdy jeden układ wchodzi na rynek, już zapowiadane są kolejne generacje CPU o zwiększonych "osiągach". Istnieje nawet nazwa opisująca to zjawisko - prawo Moore'a (od nazwiska jednego z założycieli firmy Intel, Gordona Moore'a). Mówi ono, że gęstość upakowania informacji, w krzemowych układach scalonych, można opisać następującą funkcją:

ilość bitów na cal kwadratowy = 2^(t-1962),

gdzie t jest czasem wyrażonym w latach. Innymi słowy, ilość informacji, jaką można upakować w określonej objętości krzemu, podwaja się z każdym rokiem, poczynając od daty wynalezienia układu scalonego (1962). Dla nas, użytkowników komputerów, oznacza to tyle, że co 12 miesięcy podwaja się ilość danych, przechowywanych w naszych chipach, a co za tym idzie, co około 18 miesięcy podwaja się także moc obliczeniowa procesorów.

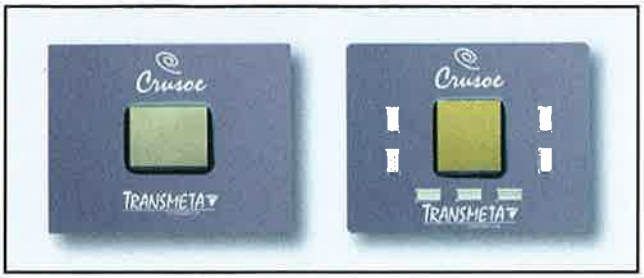
"Bunny man" Intela jest chyba lepiej znany niż procesory Pentium, które reklamował.

Podwójne kłopoty

Na mocy prawa Moore'a możemy przewidywać, że skoro obecnie procesory przekroczyły granicę 1GHz, to za rok osiągną prędkość 2GHz, a po dwóch latach 4GHz. Jednocześnie należy sobie zdawać sprawę z fizycznych ograniczeń technologii mikroprocesorowej, które mogą zakłócić tak dynamiczny rozwój układów CPU. Obecnie całą "logikę" procesora wykonuje się z krzemu zaś wszystkie połączenia zewnętrzne i wewnętrzne najczęściej z aluminium. Rozwiązanie takie świetnie sprawdza się w większości dziś produkowanych układów, w których szerokość ścieżek dochodzących do tranzystora wynosi 0,35 mikrona, ale już przy zmniejszeniu tego parametru do 0,20 mikrona obserwujemy wyraźne osłabienie zdolności przewodzenia aluminium i, co za tym idzie, zakłócony przepływ elektronów w układzie. Tymczasem coraz więcej układów scalonych wytwarzanych jest w technologii 0,18 mikrona, a kolejnym etapem będzie zejście do granicy 0,13 mikrona. Konieczne są więc zmiany technologiczne. Jednym z pomysłów na przedłużenie zakresu obowiązywania prawa Moore'a jest zmiana materiału, przewodzącego używanego do produkcji "scalaków" - pracują nad tym usilnie takie firmy, jak IBM, AMD i Intel. Znacznie lepszym od aluminium przewodnikiem jest miedź i właśnie ona zaczyna robić karierę w "krzemowym świecie". Niestety, jak dotąd wprowadzenie elementów miedzianych do krzemowego wafla zawsze wiąże się z przenikaniem metalu w strukturę krzemu i zanieczyszczaniem jej. Pomimo kłopotów, AMD produkuje już w nowej drezdeńskiej fabryce procesory taktowane częstotliwością 1,1 GHz i lada moment wprowadzi je do sprzedaży. Nieco mniej szczęścia ma Intel, ale także ta firma z powodzeniem wytwarza 0,18 mikronową wersję PIII.

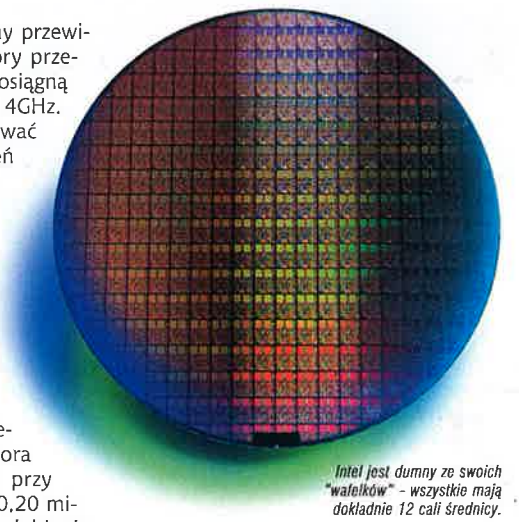
Miedziany bohater

Jeszcze kilka lat temu na rynku istniało kilku liczących się producentów mikroprocesorów - Rise, IDT, Cyrix, ale obecnie na polu walki pozostali już tylko dwaj giganci - Intel i AMD.



Transmeta pojawiła się znikąd, powodując całkiem spore zamieszanie swoim procesorem o nazwie Crusoe.

Obie firmy produkują jednostki o porównywalnej mocy obliczeniowej, ale tylko AMD rzeczywiście dysponuje procesorem siódmej generacji - PIII Intela to po prostu nieco "podrasowany" PII, który zbliża się do granic swoich możliwości. Następnym krokiem Intela ma być udostępnienie procesora, ukrywającego się pod kodową nazwą Willamette. Będzie to wykonany w technologii "miedziowej" procesor siódmej generacji, już na starcie wyprzedzający wszystkich konkurentów pod względem szybkości (przewiduje się, że najwolniejszą wersją będzie układ 1,5 GHz). Willamette jest obecnie projektowany pod kątem współpracy z pamięciami typu Rambus, ale biorąc pod uwagę bardzo niskie notowania ostatniej z wymienionych technologii, należy się spodziewać, że Intel zrezygnuje z tego pomysłu. Willamette nie będzie na pewno konkurował na jednym obszarze rynku z obecnie produkowanym Coppermine. Coppermine jest nazwą najnowszej wersji układu PIII, wytwarzanej w technologii 0,18 mikrona. Różnica pomiędzy nim a standardowym PIII polega na umieszczeniu w tej samej kości pamięci podręcznej drugiego poziomu (256kb) pracującej z pełną częstotliwością procesora. Pośrednim efektem wprowadzenia nowego rozwiązania jest wyzbycie się konieczności wyposażania procesorów w drogie złącza Slot 1 i powrót do tańszej i popularniejszej technologii PGA. Inną nowością jest możliwość umieszczania jednostki CPU na powierzchni układu, a nie pod spodem, jak to było czynione dotychczas, w związku z czym nowe procesory nazywane są flip-chip (odwrócony chip) lub FC-PGA.



Intel jest dumny ze swoich "wafelków" - wszystkie mają dokładnie 12 cali średnicy.

Trzecia siła

Podczas gdy AMD i Intel toczą ze sobą zajadłą "wojnę na megaherce", jak spod ziemi wyrósł im trzeci konkurent. Firma Transmeta może w bliskiej przyszłości nieźle "namieszać" w Krzemowej Dolinie, a już teraz bardzo duże zainteresowanie wywołuje pierwszy, opracowany przez nią, mikroprocesor. Po przeszło czterech latach intensywnych badań, światło dzienne ujrzał układ TM3120 (Crusoe) kompatybilny z technolo-

Kalendarium

Krótka historia procesorów Intela

1978 - Intel opracowuje procesor 8086, pierwszy 16-bitowy układ dostępny na rynku. Na jego architekturze oparte są wszystkie późniejsze mikroprocesory z rodziny x86, włączając PIII. Model 8086 pracował z częstotliwością 4,77 MHz.

1981 - Na scenie pojawia się model 80286 i natychmiast zostaje użyty przez IBM do produkcji komputerów PC AT. Chociaż 286 taktowany był skromną częstotliwością 6 MHz, dzięki nowej, bardziej efektywnej technice przetwarzania instrukcji, był znacznie szybszy od poprzednika.

1986 - Firma opracowuje trzecią generację kości z rodziny x86, model 386. Jest to pierwszy w pełni 32-bitowy procesor optymalizowany do bardzo szybkiego przetwarzania poleceń i zdolny do współpracy z wielozadaniowym systemem operacyjnym Windows 3.0. Oryginalny chip 386 Intela dostępny był w wersjach od 16 do 33 MHz, ale niezależni producenci (np. AMD, Cyrix) oferowali nawet układy taktowane zegarem 40 MHz.

1989 - 10 kwietnia pojawia się model 486 i szybko wypiera swojego poprzednika. Jest około dwa razy szybszy od 386 - po raz pierwszy został w nim użyty mnożnik częstotliwości magistrali systemowej, dzięki czemu sam CPU mógł pracować szybciej. Był produkowany w bardzo wielu odmianach np. DX2-50, DX2-66 czy DX4-100. Model DX4 mógł korzystać z mnożników 2, 2,5 lub 3x, np. najszybsza jego wersja DX4-100 pracowała w konfiguracji 3x33,3 MHz. Intel wyprodukował nawet układ taktowany zewnętrzną częstotliwością 50 MHz, ale szybko wycofał się z tego pomysłu ze względu na wysokie koszty.

1992 - Zapowiadany jest pierwszy model procesora Pentium, ale nie pojawia się w sprzedaży aż do 1993 roku. Intel postanowił nadać kolejnemu "dziecku" imię zamiast tradycyjnego numeru, ponieważ nie mógł zastrzec sobie praw do liczby, a chciał powstrzymać innych producentów przed używaniem tej samej nomenklatury. Pierwsza generacja układów Pentium nie używała mnożnika i pracowała z częstotliwościami 60 i 66 MHz. Dopiero w drugiej generacji wprowadzono mnożnik częstotliwości (od 1,5 do 3x), dzięki czemu można było kupić szeroki wachlarz modeli 75, 90, 100, 120, 133, 150, 166 i 200 MHz. Pentium był znacznie szybszy od 486 nie tylko dzięki wyższym częstotliwościom, ale również dzięki umiejętności wykonywania dwóch poleceń równolegle. Do jego produkcji wykorzystywano technologie 0,8 i 0,6, a w końcu także 0,35 mikrona.

1997 - Opracowana zostaje trzecia generacja rodziny Pentium, wykorzystująca nową technologię MMX. Jest to zbiór specjalnych instrukcji, pozwalających na lepszą obsługę grafiki, gier i multimediów. Od początku procesory z tej serii produkowane są w rozwiniętej technologii 0,35 mikrona, dzięki czemu można obniżyć ich napięcie zasilania. Pentium MMX jest przede wszystkim znany z błędu układu arytmetyki zmiennoprzecinkowej, który uniemożliwiał uzyskanie poprawnego wyniku dzielenia liczb zmiennoprzecinkowych.

1997 - Pojawia się P6, dostępny w wariantach Pentium Pro i Pentium II (Klamath). Model ten wyróżniał się nowym złączem zwanym Single Edge Contact lub częściej Slot-1. Był sprzedawany w wersjach 233, 266, 300, 333 i 350 MHz, przy częstotliwości systemowej 66 MHz oraz 400 i 450 MHz, przy częstotliwości magistrali 100 MHz.

1999 - Do sklepów trafia PIII - procesor w zasadzie oparty na tej samej architekturze co PII, ale wyposażony w dodatkowy zestaw instrukcji SIMD. Ma to na celu wsparcie strumieniowego przesyłania mediów i działania aplikacji internetowych. PIII produkowany był początkowo w technologii 0,25 mikrona, ale w najnowszym wariancie - Coppermine - zastosowano już tranzystory o szerokości 0,18 mikrona.

giami Intela, Microsoftu i Linuxa i skierowany przede wszystkim na rynek komputerów przenośnych i rozwiązań internetowych. Jednym z założycieli firmy Transmeta jest Linus Torvalds, legendarny twórca Linuxa, w związku z czym firma dostarcza do każdego układu specjalną, zoptymalizowaną wersję tego systemu operacyjnego. Mimo że procesor pracuje z niezłą częstotliwością 400 MHz, Transmeta chwali się przede wszystkim bardzo małym poborem mocy (około dwukrotnie mniejszym niż analogiczny chip Intela) i zwraca uwagę projektantów na możliwość użycia go do produkcji małych i lekkich urządzeń mogących pracować bez przerwy przez bardzo długi czas. Wielkim atutem Crusoe jest także brak obciążeń historycznych - jednostka ta została bowiem zaprojektowana od podstaw i nie zawiera elementów odziedziczonych po całej linii poprzedników (jak ma to miejsce w przypadku produktów Intela).

Kluczem do sukcesu Crusoe jest więc połączenie znakomitych "osiągów" z niezwykle małym poborem mocy (np. PIII potrzebuje aż ponad 26 Watów). W dodatku układ wykorzystuje element ukrywający się pod nazwą Very Long Instruction Word processor (VLIW, co na polski można przetłumaczyć: procesor przetwarzający bardzo długie słowa/sekwencje poleceń), którego zestaw instrukcji bardzo dalece odbiega od schematu wyznaczonego przez architekturę x86. Kompatybilność z procesorami Intela jest więc osiągana nie na drodze sprzętowej, ale programowej - specjalna warstwa systemowego oprogramowania emuluje zestaw instrukcji x86, w efekcie czego programy użytkowe działające na Crusoe "sądzą", że pracują na standardowym modelu PC-ta. Wspomniane oprogramowanie systemowe (nie mylić z systemem operacyjnym) tłumaczy bloki instrukcji x86 na swój własny kod i dodatkowo zapamiętuje wynik owego tłumaczenia w specjalnej pamięci podręcznej, dzięki czemu przy następnym wystąpieniu takiego samego bloku proces translacji może być pominięty. Transmeta twierdzi, że takie hybrydowe, programowo-sprzętowe rozwiązanie pozwala zredukować liczbę tranzystorów w kości o grube miliony. W efekcie układ jest mniej skomplikowany, zużywa mniejszą ilość mocy i wydziela znacznie mniej ciepła. Firma podaje nawet dane, z których wynika, że Crusoe zawiera tylko około jednej czwartej tranzystorów używanych przez podobne CPU innych producentów.

W ciągu najbliższych dwóch lat będziemy zapewne obserwować bardzo ciekawe innowacje w dziedzinie projektowania mikroprocesorów. AMD stał się już niezwykle groźnym rywalem Intela, nie tylko dlatego, że jako pierwszy opracował układ siódmej generacji (Intel wciąż jest o jedną generację do tyłu), ale także dzięki dobrej strategii rynkowej prowadzącej do sukcesywnego wydzierania konkurentowi "procentów udziału w rynku". Wiele olbrzymich firm typu

Intel nigdy nie żałował pieniędzy na kampanie reklamowe swoich mikroprocesorów. PII nie był wyjątkiem.

OEM, np. Gateway zaczęło wykorzystywać w swoich systemach procesory Athlon, ponieważ zwyczajnie nie mogły dostać chipów Intela. Transmeta także próbuje zająć jak najlepszą pozycję, zwłaszcza w segmencie komputerów i urządzeń przenośnych. Ostateczny kształt rynku i kierunek rozwoju jest jednak nieprzewidywalny - jak zwykle w przemyśle informatycznym.

Oprac. Janek Jankowski

Żargon techniczny

Poznaj swojego PC-ta!

Katmai
Nazwa kodowa procesora Pentium III.

Xeon
Najbardziej profesjonalna wersja Pentium II przeznaczona dla serwerów.

Athlon
Procesor siódmej generacji, firmy AMD.

Coppermine
Wersja Pentium III wykonana w technologii 0,18 mikrona.

Itanium
Nowy CPU Intela przeznaczony dla serwerów. Prawdopodobnie pojawi się pod koniec tego roku i zastąpi PIII. Początkowo nazywany Mercedem lub IA-64. Z powodu licznych gór lodowych, pojawiających się przed nim, zwany przez złośliwców Itanic.

Willamette
Oparty na technologii miedziowej procesor siódmej generacji, firmy Intel. Prawdopodobnie ujrzymy go pod koniec roku.

PGA
Pin Grid Array, typ gniazda mocującego procesor na płycie.

Slot 1
Złącze umożliwiające zamocowanie na płycie procesorów w obudowie typu SEC, np. pierwszych Celeronów i PII.

Slot A
Odpowiedź AMD na Slot 1.

Socket 370
Gniazdo mocujące procesory P6 PGA, np. najnowsze PIII i Celerony.

Socket 7
Ostatni typ gniazda mocującego dla układów Intela przed pojawieniem się Slot 1, AMD używał go także w serii K6.

ZIF
Zero Insertion Force, typ gniazda zbudowanego z dwóch ruchomych warstw, które pozwalają na precyzyjne ustawienie pozycji procesora po zamknięciu specjalnej dźwigni mocującej. Jest podstawą dla gniazd Socket 7 i Socket 370.

FPU
Floating Point Unit, część procesora odpowiedzialna za obliczenia na liczbach zmiennoprzecinkowych (czyli ułamkach).

Układ FC-PGA wyróżnia się umiejscowieniem kości CPU na powierzchni.

Komputery przenośne

Palmtopy, komórki, Internet - WAP

Musisz pracować w ruchu. Nie przejmuj się. Komputery przenośne są w stanie wykonać każde zadanie.

Aniech to! Jeden rzut oka na zegar objawia straszną prawdę - właśnie się spóźniłeś do pracy, a wszystko dlatego, że przyrzekłeś sobie, że w końcu przejdziesz przez ten nieszczęsny drugi poziom w Tomb Raider IV. No i co teraz? Możesz: a) zadzwonić do pracy i powiedzieć, że zachorowałeś, po czym spokojnie dokończyć zabawę (i kolejny raz wystawić życzliwość pani Jadzi z księgowości na próbę), lub b) rzuć natychmiast wszystko i leć co sił w nogach do biura. Jeśli wybrałeś a), mamy nadzieję, że dobrze się bawisz, jeśli b) - to chyba mamy coś, co cię zainteresuje - komputer przenośny, dzięki któremu możesz dalej spokojnie grać podczas jazdy metrem lub w przerwie na lunch. Krótko i zwięźle - to jest właśnie idea, która stoi u podstaw

komputerów przenośnych. Umożliwiają ci one robić wszystko, czego wymagasz od peceta, bez konieczności tkwienia przy jego monitorze. Czy rzeczywiście wszystko? - zapytasz. Jasne. Oprócz grania, może wysyłać e-maile, przeglądać sieć, oglądać filmy na DVD, wpisywać spotkania w swoim cyfrowym notatniku, przygotowywać arkusze księgowe i pisać listy.

Pole minowe

Wybór komputera przenośnego do wykonywania tych rzeczy już dziś przypomina pole minowe, a sytuacja stanie się wkrótce jeszcze bardziej skomplikowana. Niedługo ujrzymy minikomputery, połączone z systemami satelitarnymi GPS, które będą w stanie pokazać ci dokładnie na mapie, gdzie się znajdujesz, oraz wideofony wyświetlające fragmenty filmów na miniaturowym ekranie. Tego typu wynalazki znajdują się od nas jednak w zasięgu jednego, dwóch, a może i trzech lat. Zatem w chwili obecnej, na mistrzów komputeryzacji przenośnej wybieramy bezdyskusyjnie laptopy. Laptopy są niekwestionowanymi panami, ponieważ jak na razie są one najpotężniejszymi z wszelkich istniejących komputerów przenośnych. ("Potężność" ma tu też swoje przełożenie na masywność i ciężar). Czasami nazywane notebookami, laptopy pecetowe to odpowiednio (w dół) przeskalowane wersje komputerów biurowych. Zmniejszenie rozmiarów nie oznacza oczywiście pozbawienia mocy, ponieważ najnowsze laptopy pracują z szybkością 750MHz, są wyposażone w napędy DVD oraz przyzwoite, wbudowane głośniki oraz karty 3D do odpalania najnowszych gier. Nauka ich obsługi to pestka, ponieważ są wyposażone w system operacyjny Windows, taki jak komputer na twoim biurku.

Niedlugo pokażą się minikomputery połączone z systemami satelitarnymi GPS.

Wszystko, co najlepsze

Napędy DVD-ROM oraz szybkie procesory są obecne w najnowszych laptopach, zastępujących komputery biurowe. Zastępujące, ponieważ taką maszynę można z powodzeniem kupić i używać zamiast zwykłego peceta. Oczywiście tak wygląda tylko teoria, ponieważ w rzeczywistości laptopy są dwa czy trzy razy droższe od przyzwoitego biurkowego peceta. Oprócz laptopów istnieją też mininotebooki, które posiadają o wiele mniejsze ekrany, miniaturowe klawiaturki. Mininotebooki nie zostały wyposażone we wbudowane napędy CD-ROM lub stacje dyskietek, ponieważ to zwiększałoby ich wymiary. Zamiast tego podłącza się do nich zewnętrzne napędy wtedy, gdy zaistnieje taka konieczność. Kłopot ze wszelkiego rodzaju laptopami polega na tym, że pracują one na akumulatorkach, które się ładuje. Energii w akumulatorku laptopa nie wystarcza na długo. Jeśli jakaś bateria jest w stanie wytrzymać dwie godziny, to taki wynik uznaje się za bardzo przyzwoity. Mininoteboook działa jakieś 90 minut, co nie jest zbyt rewelacyjnym wynikiem, zwłaszcza, jeśli nie możesz skorzystać z gniazdka elektrycznego, aby go podładować. Dlatego właśnie lepiej już kupić laptopa z procesorem Pentium III, ponieważ układy Intela zachowują energię (za pomocą systemu zwanego SpeedStep) o wiele lepiej niż inne. Jeśli nie zamierzasz taszczyć ze sobą laptopa, możesz zdecydować się na zakup palmtopa (zwanego także handheld PC). Zgodnie z nazwą - chodzi tu o sprzęt, który mieści się w twojej ręce. Występują dwa rodzaje tego typu urządzeń: z klawiaturą i bez. Te bez klawiatury są zwykle nazywane PDA (personal digital assistants - osobistymi asystentami cyfrowymi) i tak naprawdę jest to napakowana najnowszą technologią dzisiejsza wersja twojego starego Filofaxa. PDA przechowują terminy spotkań, adresy i notatki, ale dostęp do informacji jest przerażająco wolny. Pod nieobecność klawiatury, PDA

Technologie

Jaki znowu WAP?

WAP oznacza sposoby przeglądania informacji w Internecie w telefonach komórkowych. Termin jest skrótem od Wireless Application Protocol (bezprzewodowy protokół aplikacji) i stoi na czele kolejki nowinek technologicznych, które przemienią nudny telefon komórkowy w coś przypominającego komputer przenośny. Strony WAP są wersjami tekstowymi istniejących stron internetowych. Mimo że niewiele portali obecnie udostępnia takie wersje, oferujące wiadomości, informacje na temat pogody, wyników piłkarskich, już wkrótce nastąpi prawdziwy wysyp serwisów interaktywnych, jak na przykład miejsc, gdzie będziemy mogli dokonać zakupów. Aby kupić książkę, będziesz musiał jedynie nacisnąć kilka przycisków na swoim aparacie - kiedy tylko Amazon i inni handlowcy sieciowi zdecydują się wreszcie na WAP-owanie. Sieciowe biuro podróży, Lastminute.com, już uruchomiło taką wersję swojego serwisu. Aby przeglądać strony, będziesz potrzebował dwóch rzeczy: odpowiedniego telefonu oraz dostawcy usług, który zapewnia obsługę tego standardu. Pierwszym telefonem WAP była Nokia 7110, ale Motorola i Ericsson szybko wypuściły własne modele tego typu. Aparaty takie mają duże wyświetlacze, które umożliwiają pokazywanie stron WAP jako list numerycznych. Poruszanie się po stronie WAP bardziej przypomina czytanie teletextu w telewizorze niż przeglądanie netu w twoim komputerze.

posiadają pewnego rodzaju igłę, którą poruszasz się po "zasobach" urządzenia, naciskając czuły na dotyk wyświetlacz. Gdy wyskrobiesz kształt litery, PDA przetłumaczy ruch twojej ręki na tekst, który sam zrozumie. Nie, nie zmyślamy tutaj - PDA są w tym naprawdę świetne, choć raczej nigdy nie będziesz w stanie pisać tak szybko, jak wklepywać tekst przy pomocy klawiatury. Organizery Palm to obecnie najpopularniejsze urządzenia typu PDA. Doskonale się sprawdzają przy przechowywaniu informacji osobistych i wymianie ich z oprogramowaniem zainstalowanym na twoim pececie biurkowym. Umieszczasz Palma w specjalnej "kolebce", którą podłączasz do swojego peceta, a następnie wciskasz przycisk. I to wszystko. Palmtopy w dodatku są stosunkowo tanie, ale jednak w stosunku do laptopów dość ograniczone. Mają czarno-białe wyświetlacze, a software, mimo niskiej ceny i dostępności w Internecie, trudno nazwać rzucającym na kolana.

Ale z drugiej strony

Bardziej wyrafinowane niż organizery Palm są Cassiopeia z Casio, Aero 2160 z Compaqa i Jornada 430se HP. Wszystkie są wyposażone w kolorowe monitory i działają z Windows CE, który ma więcej opcji, ale też jest bardziej skomplikowany, niż software dostępny dla Palma. Windows CE to całkiem inna para kaloszy niż Windows 95 czy 98, i w związku z tym nie "pójdzie" na nim soft, który działa na twoim biurkowym sprzęcie. Możesz także rozważyć zakup urządzenia firmy Psion, które występuje w wielu modelach z klawiaturą. Ten sprzęt jest już całkiem krzepki i może unieść wiele programów i narzędzi, od arkuszy kalkulacyjnych i edytorów tekstu, do gier, no i oczywiście kalendarzy i książek adresowych. Najmniejszy Psion, Revo, jest na tyle mały, żeby zmieścić się w twojej kieszeni, a ten należący do Series 7 rozmiarami przypomina mininotebooka. Psion słynie ze swojej stabilności i prostoty obsługi. Warto się zastanowić nad zakupem tego typu narzędzia, jeśli potrzebujesz czegoś więcej niż organizera, ale niekoniecznie "pełnoformatowego" peceta. Generalnie - zakup Psiona to rozsądne posunięcie, ale jeśli możesz jeszcze poczekać parę miesięcy, to się wstrzymaj - za pewnością pojawi się coś, co w 100 procentach spełni twoje oczekiwania.

Oprac. Mariusz Turowski

Sprzęt

Nie stoję w miejscu, jestem w sieci

Jeśli musisz wysyłać i odczytywać nadsyłane do Ciebie e-maile lub wędrować po sieci spoza swojego domowego komputera, możesz albo wpaść na moment do najbliższej kawiarenki internetowej, albo kupić sobie przenośny komputer. Oczywiście - przenośne komputery nie są najdoskonalszym z możliwych rozwiązań, jeśli chodzi o możliwość dostania się do Internetu. Przede wszystkim, musisz mieć maszynę z wbudowanym modemem. Większość laptopów już je posiada, ale komputerki kieszonkowe - przeważnie nie. Jeśli twój komputer ręczny nie ma modemu, możesz i tak go zakupić jako dodatek, choć pamiętaj, że wszelkie akcesoria są zwykle dość drogie. Nawet organizer Psiona - Revo, uznawany za "usieciowionego", kupuje się bez modemu. Inną rzeczą, którą powinieneś wziąć pod uwagę, jest miejsce, gdzie chcesz się podpiąć ze swoim kompueterkiem do Netu. Jeśli przebywasz poza domem, głupio by było czaić się i polować na najbliższe gniazdko telefoniczne. Masz alternatywę - ze swoim dostawcą internetowym możesz łączyć się za pośrednictwem komórki. Ale i tak musisz mieć modem i to specjalny, do GSM, a nie standardowy 56Kbps. Niektóre modemy są wyposażone w kabel z końcówką do podłączenia komórki. Inne przenoszą dane za pomocą podczerwieni - w tym wypadku te dwa urządzenia muszą się jedynie znajdować obok siebie.

Inwestując w komputer przenośny, będziesz w stanie łączyć się z Internetem bez względu na to, gdzie obecnie przebywasz.

Komputery przenośne

Windows Media Player

Nowe oblicze odtwarzacza multimedialnego

Czy uwierzysz, że ten filigranowy odtwarzacz pod Windows może już wkrótce zostać głównym narzędziem twojego systemu? Stanie się tak, gdy Internet zacznie być najważniejszym środkiem przekazu radiowo-telewizyjnego.

Windows to tajemnicza bestia, a każdemu dziwacznemu, bezużytecznemu bajerowi w niej ukrytemu odpowiada inny, który fascynuje swoją prostotą i przydatnością. Odtwarzacz multimedialny to jeden z takich skromnych skarbów, którego obecności w swoim systemie może nawet nie jesteś świadom. A zatem - jak znaleźć odtwarzacz multimedialny i co on takiego robi? Narzędzie to wygrzebiesz z grupy Rozrywka w Akcesoriach menu Start. Jego główna rola polega na możliwości otwierania i odtwarzania plików medialnych, które możesz znaleźć w sieci lub na CD-ROM-ie. Ściągnij sobie jakieś wideo w formacie AVI, a będziesz je w stanie obejrzeć właśnie dzięki odtwarzaczowi multimedialnemu. Podobnie z plikami MPEG, a nawet popularnym formatem MP3 wykorzystywanym do zapisu muzyki do ściągnięcia. Program ten obsługuje nawet sieciowe stacje radiowe, umożliwiając ci wysłuchanie audycji nadawanych czy to z Kansas, czy z Kalkuty. Zakładając, że dana stacja posiada swój serwis online, możesz ją bez problemu włączyć, niezależnie od tego, że redakcja i jej nadajniki znajdują się tysiące kilometrów od twojego domu. Cud!

Strumienie

Jedną z najnowszych opcji, która została włączona do odtwarzacza multimedialnego, jest możliwość odtwarzania audio i wideo przesyłanego przez Internet, dzięki tzw. streamingowi. Kiedyś trzeba było czekać, aż dany kawałek muzyczny czy wideo ściągnie się cały na twój dysk i dopiero wtedy możliwe było jego wysłuchanie lub oglądnięcie. Dzisiaj wiele witryn w sieci rozdaje za darmo całe utwory oraz dema za pomocą technologii streamingowej. Oznacza ona możliwość rozpoczęcia wysłuchiwania danego pliku w czasie jego ściągania. Jeśli nie podoba ci się to, co słyszysz, nie musisz siedzieć i czekać aż całość się władaje do twojego komputera - w każdym momencie możesz uciszyć wyjca i poszukać czegoś fajniejszego. Na stronach internetowych coraz popularniejsze staje się również "streamowane" wideo. Jednak mimo zapewnień Microsoftu, że odtwarzacz multimedialny jest jedynym narzędziem, którego będziesz potrzebo-

Różności

Sieciowe obrazy i dźwięki

Telewizja sieciowa wygląda, tak jak kino sto lat temu. Choć mamy tu dźwięk i kolor, obraz jest mały, niewyraźny i skacze. Odtwarzany film będzie cały czas przerywany za względu na obciążenia na łączach. Mimo to, tak jak na początku wieku, jest ona czymś naprawdę fascynującym, ponieważ znajduje się wciąż w stanie zalążkowym i jeszcze nie wiadomo, co tak naprawdę się z niej wylęgnie. Wyobraź sobie, że oglądasz dowolny film lub wideo-klip, na który masz ochotę, kiedykolwiek chcesz, lub wybierasz swobodnie różne serwisy informacyjne z całego świata. Oto kilka miejsc w sieci, gdzie microsoftowy odtwarzacz multimedialny będzie bardzo przydatnym narzędziem:

wał, ma on pewne kłopoty, próbując odtwarzać pliki QuickTime czy RealVideo. Musisz ściągnąć samego QuickTime'a i RealMedia G2, lub korzystać ze stron, które proponują jedynie materiał zapisany w formacie Windows Media.

Tylko najlepszy

Okazało się, że odtwarzacz multimedialny współpracuje najlepiej z Internet Explorerem 5. Działa też pod Netscape Navigatorem, ale nieraz nie tak, jak powinien - na niektórych miejscach po prostu nie chce odtwarzać plików. Dobrze jest ciągle starać się o aktualne wersje odtwarzacza. Z tym akurat nie ma żadnych problemów. Uruchom program, kliknij jego menu Pomoc, skąd wybierz Sprawdź, czy jest uaktualnienie dla Odtwarzacza. Nastąpi połączenie ze stroną Microsoftu, gdzie twoja wersja zostanie porównana z najnowszą dostępną - jeśli masz starszą, zostanie uaktualniona. Warto to zrobić, zwłaszcza jeśli kupiłeś nowy komputer lub właśnie odkryłeś, że istnieje coś takiego jak odtwarzacz multimedialny w zasobach twojego systemu. W chwili, gdy oddawaliśmy ten numer naszego pisma do drukarni, ostatnią wersją była 6.4.07, aczkolwiek na dniach miała się ukazać zupełnie nowa wersja 7.0. Warto sprawdzić.

Świat nowych mediów

Pomimo usterek i słabych stron, jedną z najwspanialszych rzeczy związanych z odtwarzaczem multimedialnym jest to, że Microsoft cały czas wzbogaca go w nowe klipy muzyczne i wideo, a także w międzynarodowe serwisy radiowe. Zatem, jeśli klikniesz zakładkę Muzyka ponad ekranem prezentacji, zostaniesz automatycznie połączony ze stroną Microsoftu, gdzie znajdziesz regularnie dodawaną muzykę - oczywiście za darmo. Podobnie się stanie, gdy klikniesz przycisk Radio - przeniesiesz się na stronę, skąd będziesz mógł posłuchać setek stacji radiowych na całym świecie. Zorientuj się, jakie opcje na stronie są dostępne - będziesz mógł na przykład łączyć się tylko z tymi stacjami, które nadają określony typ muzyki. Wybierz Jazz, Classical, Dance lub Religion - a dostaniesz to, czego akurat w tej chwili poszukujesz. Ostatni przycisk programu, który możesz wypróbować, to Przewodnik multimedialny. Dzięki niemu trafisz na kolejną stronę Microsoftu - oferującą nowe zapowiedzi filmowe, wiadomości w formie migawek, horoskopy, a czasami sport. Możesz stąd przejść do witryny przedstawiającej informacje na wideo z całego świata. Chcesz zobaczyć najnowsze wiadomości po angielsku z telewizji chińskiej? - tu masz takie możliwości. No dobra - a jakie są pęknięcia w tej całej pięknej układance? Po pierwsze, oglądanie nowych klipów, słuchanie rozgłośni internetowych czy ściąganie najnowszych kawałków muzycznych z pewnością podbije znaczenie twój rachunek telefoniczny. Ponadto mnóstwo miejsc, oferujących materiał "za darmo", tak naprawdę chce ci tylko narobić smaku - to strony służące do handlu online, które wciskają ci reklamówki, namawiające do zakupu wszystkiego, od nowych kompaktów po mówione książki. Oprócz tego będziesz musiał się zmierzyć ze smutnym faktem powolnych połączeń, zerwanych sygnałów i słabymi, miernej jakości obrazkami. Z drugiej strony w świecie tym znajdziesz coś, co naprawdę cię zadziwi. Całkiem możliwe jest, że stoimy właśnie u progu wielkiej TV-rewolucji, a błyskotki oferowane nam przez odtwarzacz multimedialny to jedynie początek.

Oprac. Mariusz Turowski

Filmy i rozrywka

Filmy i rozrywka
www.netmoviemania.com
www.broadcast.com
www.itv.com

Muzyka
www.epitonic.com
www.previewtunes.com

Wiadomości
www.msnbc.com
www.foreigntv.com/worldnews

Finanse
www.bloomberg.com/tv

Oglądaj serwisy wiadomości z całego świata, od Algierii do Zimbabwe na foreigntv.com. Poza tym na witrynie tej znajduje się sporo materiału dotyczącego kultury.

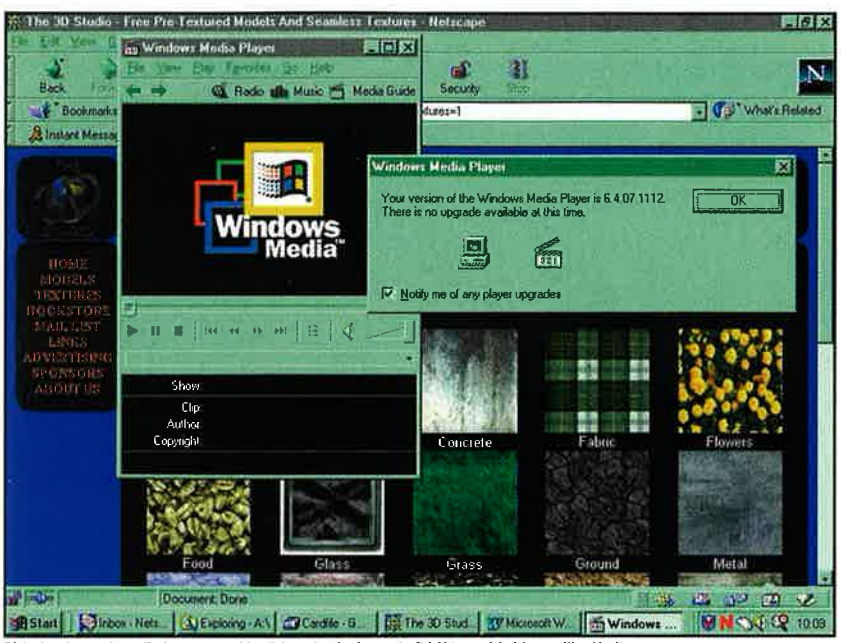
Chcesz zobaczyć nowe klipy muzyczne? W obecnej chwili najlepszym miejscem, do którego możesz się udać w ich poszukiwaniu jest previewtunes.com. Madonna, Pet Shop Boys i REM - to tylko cząstka oferty serwisu.

Internet

Radio sieciowe łamie wszystkie reguły normalnego nadawania radiowego. Zobacz, co słychać w Australii, bez konieczności odwiedzin kraju kangurów.

Sieciowe słuchanie

Jak już powiedzieliśmy, całą masę różnych stacji radiowych, których możesz posłuchać, znajdziesz po kliknięciu przycisku Radio nad ekranem w odtwarzaczu multimedialnym. I rzeczywiście - ujrzysz tam listę stacji dostępnych w danym kraju, lub też tych ułożonych według rodzajów muzyki, którą grają, lub tematów, które są w nich dyskutowane. Można bez problemu znaleźć kanadyjski hard-rock, jak i amerykańskie stacje religijne! A może chcesz czegoś bliższego domu? Niestety, obecnie nie ma w serwisie uwzględnionych polskich stacji. Ale można wybrać spośród kilku europejskich (niemieckie, włoskie, hiszpańskie i brytyjskie), jeśli uznamy, że problemy, którymi żyją mieszkańcy Azji Południowo-Wschodniej średnio nas interesują. I tak na przykład strona MediaUK pokazuje potężną liczbę stacji, nadających online swój program. Możemy się dowiedzieć, czym żyje na przykład West Yorkshire, dzięki lokalnej stacji radiowej - coś nie do pomyślenia bez radia sieciowego. Jeśli interesuje nas football brytyjski, w sobotę możemy włączyć stację z miasta, gdzie rozgrywany jest dany mecz i na żywo śledzić rozwój wydarzeń na boisku.



Zdobycie najnowszej wersji odtwarzacza multimedialnego jest bardzo proste. Dzięki temu zdobędziesz możliwość odtwarzania materiału w różnych formatach i standardach panoszących się w sieci.

Digital music
Home cinema
Internet
Games

SPEAKERS

Live the experience

Przeżyj to sam. Teraz możesz doświadczyć jakości dźwięku hi-fi w komputerach osobistych. Zestaw głośników Creative FourPointSurround™ FPS2000 Digital zapewnia cyfrową jakość dźwięku i wspaniałe doznania w grach. Jest pierwszym zestawem głośników Creative Labs wykończonym w czarnym drewnie, o eleganckim wyglądzie za atrakcyjną cenę. Połączenie zestawu głośników FPS2000 Digital z naszymi produktami Sound Blaster Live! wyposażonymi w cyfrowe złącza DIN zapewnia krystalicznie czysty cyfrowy dźwięk czterokanałowy. Po więcej informacji zapraszamy na nasze strony WWW.

CREATIVE
www.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 65 do 67, fax: +22 843 22 83;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Podkręcanie

Kompletny przewodnik po „miękkim" overclockingu

Jeśli zdjęcie obudowy i próba wytropienia zworek wydaje się ci wyzwaniem nie do przejścia, to z pewnością ucieszy cię wiadomość, że istnieją tu jakieś alternatywy.

Omówiliśmy już szereg sposobów podkręcenia CPU i kart graficznych w twoim komputerze, oraz to, jak zapewnić im odpowiednio niską temperaturę. Mimo to nie jest powiedziane, że musisz decydować się na te techniki, może się też zdarzyć, że z jakichś powodów nie będziesz w stanie ich wykorzystać i poszukanie alternatyw okaże się wtedy jedynym wyjściem. Na przykład procesor AMD Athlon można podkręcić, ale w tym celu będziesz musiał rozwalić jego plastikową obudowę, aby dostać się do rezystorów. Poza tym niektórzy chcą podrasować swój sprzęt jedynie po to, aby pracować z niektórymi aplikacjami. Nie ma sensu, aby wyciskać z procesora 50 procent więcej mocy tylko po to, by myszkować po sieci.

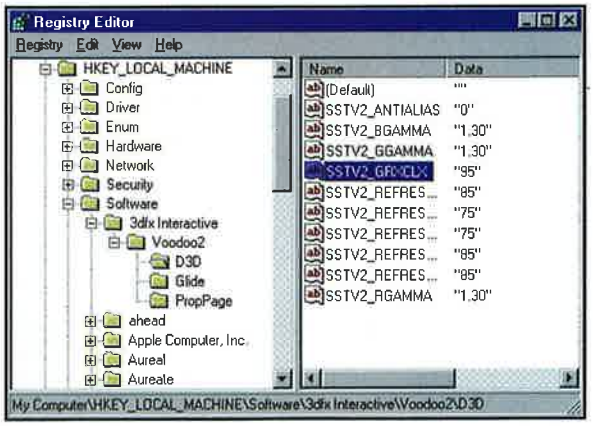
Jeszcze szybciej

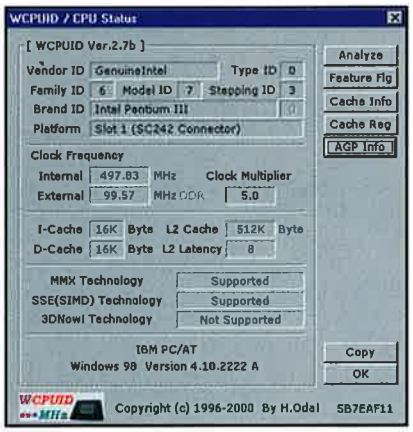
Karty 3D

Jeśli posiadasz kartę 3D, możesz zwykle ją podkręcić, dzięki czemu zyskasz lepszą wydajność, ale pamiętaj, że w takim razie będziesz prawdopodobnie musiał dostarczyć swojemu systemowi więcej chłodu, żeby karta się nie przegrzała. Karty, które możesz podkręcić za pomocą narzędzi softwareowych to: Voodoo1, Voodoo2, Voodoo3, TNT, TNT2, TNT Ultra, Riva 128, Ge-Force, G200, G400, S3 Savage, Permedia, ATI Rage 128 i inne. Pod adresem www.tweakfiles.com/video znajdziesz narzędzia do większości tych kart oraz programiki do poprawiania parametrów APG, testery monitorów itd.

Inaczej, jeśli masz ochotę na jakiś miły deathmatch - wtedy na miarę złota będzie każdy skok wydajności w górę. Jeśli opierasz się na zworkach, wtedy za każdym razem, gdy chcesz zmienić szybkość swojego CPU, musisz zdjąć pokrywę ze swojej maszyny. A jeśli już zupełnie nie przypada ci do gustu perspektywa napychania swojego sprzętu wszystkimi tymi wiatraczkami, radiatorami i dziwacznymi systemami chłodzącymi cieczą,

Gdy pomyszkujesz trochę po swoim rejestrze, znajdziesz sporo ciekawych miejsc, które poprawią twoje overclocingowe wyniki





Do podkręcenia procesora w swojej maszynie możesz posłużyć się SoftFSB

musisz otworzyć się na jakąś inną opcję. Z pomocą przychodzi tu rozwiązanie „miękkie" - wykorzystujące odpowiednie oprogramowanie. Wiele nowoczesnych płyt głównych wyposażonych jest w odpowiednie menu programowe, odnoszące się do parametrów procesora - będziesz w stanie rozpoznać, czy posiadasz je, czy nie, bo w takim wypadku płyta główna jest pozbawiona wszelkich FSB (Front Side Bus - szyna główna) lub zworek mnożnika. W menu procesora możesz kontrolować te ustawienia bezpośrednio z BIOS-u, za pomocą programowego interfejsu. Menu może wykryć automatycznie ustawienia procesora, na przykład zasilanie, możesz też sam pokusić się o eksperymenty. Będziesz w stanie zwiększać stopień po stopniu szybkość głównej szyny, mając do dyspozycji szeroki zakres ustawień mnożnika, co najmniej od 2x do 7x, co 0.5x stopnia. Stopnie zasilania są tutaj kluczowe, ponieważ, im szybciej kość będzie pracowała, tym więcej prądu będzie musiało do niej dopływać.

Co masz jednak zrobić, jeśli twoja płyta główna nie posiada menu procesora? Porozglądać się za innym „softem". Jednym z narzędzi wartych zachodu jest SoftFSB (www.h-oda.com), który umożliwi ci w mig zmianę szybkości zegara twojej płyty głównej (FSB) spod Windows. Zanim posłużysz się tym programem, będziesz musiał zorientować się, jakiego typu płytę główną posiadasz. Jeśli nie wiesz, spisz linię BIOS-u podczas testu startowego komputera, a następnie udaj się na www.motherboards.com i sprawdź producenta i model. Jeśli twoja płyta jest obsługiwana przez program, będziesz w stanie wybrać szybkość, z którą twój komputer ma pracować. Podobnym narzędziem jest LightSpeed, który również umożliwia ci zmianę szybkości procesora „przez Okno". Ponieważ SoftFSB nie obsługuje wszystkich płyt głównych, warto ściągnąć obydwa programy. LightSpeed znajdziesz pod adresem www.yihong.com.

Jeśli chodzi o karty graficzne, masz kilka opcji do wyboru. Wiele kart, na przykład Erazor z Elsa, jest już wyposażonych w software, dzięki któremu będziesz mógł zwiększyć ich prędkość. Możesz też ściągnąć inne narzędzia, pasujące do twojej karty. Jednym z naszych faworytów w tej dziedzinie jest PowerStrip, ponieważ oferuje on zmianę mnóstwa dodatkowych opcji, takich jak korekcja gamma - sprawdź na www.entechtaiwan.com/ps.htm.

Jeśli posiadasz Voodoo2, możesz go spokojnie podkręcić bez posługiwania się dodatkowym softwarem. Musisz jedynie przeprowadzić drobną penetrację swojego rejestru. Otwórz rejestr i odnajdź klucz HKEY_LOCAL_MACHINE\software\3dfxinteractive\voodoo2\. Znajdziesz tam dwa podfoldery, D3D i Glide. Utwórz nową wartość w każdym z folderów, klikając prawym przyciskiem myszki, wybierając Nowy, „wartość ciągu", i wpisując SSTV2_GRXCLK jako nazwę. Kliknij na nią dwa razy i wprowadź liczbę powyżej 90 - to będzie nowa szybkość zegara na karcie - i uruchom ponownie komputer. Jeśli nie chciałbyś raczej posuwać się do edycji rejestru, możesz skorzystać z całej masy odpowiednich narzędzi - rzuć okiem na www.tweakfiles.com

Oprac. Mariusz Turowski

Z zimną krwią

Nie dopuścić do przegrzania

Jeśli zamierzasz podkręcić swój CPU, musisz pamiętać o tym, że w wyniku tej operacji zostanie wytworzone dodatkowe ciepło, które nie jest niczym dobrym dla twojego komputera. Musiałbyś dodać jakieś urządzenia chłodzące, aby zminimalizować możliwość zapaści systemu z powodu przegrzania, ale możesz też spróbować oprzeć się na rozwiązaniach software'owych. CPUidle to narzędzie do zarządzania zasilaniem, które powstrzymuje CPU przed pobieraniem niepotrzebnej energii, pozwalając mu w ten sposób trochę ochłonąć. Inaczej niż w przypadku innych programów, CPUidle jest aktywny cały czas, nie tylko wtedy, gdy zegar twojego CPU tyka. Więcej informacji znajdziesz na www.cpuidle.de. Waterfall to kolejna software'owa „chłodziarka", która działa w oparciu o metodę zwaną „duszeniem CPU". Ogólnie mówiąc, chodzi tu o to, abyś ustawił maksymalny próg dla obciążenia CPU, aby w ten sposób uniknąć pełnego obładowania CPU. Program ten podobno pozwala obniżyć temperaturę CPU nawet o 30 stopni. Narzędzie ściągniesz z www.yihong.com, gdzie dowiesz się też więcej na jego temat.

Logitech Cordless Desktop iTouch

Myszka, klawiatura ... żadnych kabli

O bezprzewodowych urządzeniach firmy Logitech coś nieco już pisaliśmy. Tym razem jednak przyszedł czas na ostateczne rozwiązanie. Komplet zawierający klawiaturę i myszkę, a wszystko to bez żadnych kabli ... No prawie bez.

Łukasz Nowak

Logitech Cordless Desktop iTouch jest zestawem, który docenią wszyscy użytkownicy, którym przeszkadza plątanina przewodów na biurku. Obydwie części Cordless Desktop korzystają z połączeń radiowych, co jest obecnie najwygodniejszym rozwiązaniem.

Jak już wspomniałem, Cordless Desktop iTouch składa się z dwóch części: myszki i klawiatury. Pierwsza jest to standardowa, lekko wyprofilowana, acz bardzo wygodna konstrukcja. Posiada ona dwa zwykłe klawisze oraz rolkę, która może pełnić funkcję dodatkowego przycisku. Klawiatura posiada 105 standardowych przycisków, a także dwa dodatkowe bloki klawiszy, o których nieco później. Pomimo że nie jest ona specjalnie wyprofilowana, pisze się za jej pomocą bardzo wygodnie, za co odpowiedzialne są doskonałe przyciski o dosyć twardej, ale nie męczącej charakterystyce. Obydwa urządzenia muszą być zasilane osobnymi bateriami (myszka - 2xAAA, klawiatura 2xAA), ale wystarczają one na przynajmniej kilka miesięcy pracy, więc nie stanowi to problemu.

Instalacja całości jest bardzo prosta. Wystarczy podłączyć nadajnik do komputera dwoma przewodami. Oba są w standardzie PS/2, ale w zestawie znalazły się przejściówki do złącz DIN dla klawiatury i DB-9 dla myszki. Po uruchomieniu komputera zarówno klawiatura, jak i myszka działają od razu, bez jakiejkolwiek konfiguracji. Dzięki temu nie ma żadnych problemów z wykorzystaniem zestawu przed załadowaniem Windows (nawet w BIOSie). Po uruchomieniu systemu operacyjnego, Cordless Desktop jest automatycznie wykrywany i po włożeniu płytki instalują się sterowniki i oprogramowanie. Podobnie, jak we wszystkich produktach Logitech, strona programowa jest bardzo mocnym punktem zestawu. Myszka jest konfigurowana za pomocą bardzo rozbudowanego apletu w panelu sterowania, który umożliwia zmianę czułości, przypisanie wszystkim przyciskom praktycznie dowolnych funkcji oraz ustawienie całej masy innych parametrów. Obsługa klawiatury jest równie dobrze realizowana. Oprócz standardowych opcji, dostępnych dla wszystkich modeli, oprogramowanie Logitech pozwala w dosyć dowolny sposób przypisać funkcję dla każdego z czterech dodatkowych przycisków, znajdujących się w prawym, górnym rogu. Pomimo że mają one domyślne znaczenie (uruchomienie strony domowej, programu pocztowego, ulubionej wyszukiwarki i innego, dowolnego programu), można im przypisać dosyć dużo różnych czynności. Co ciekawe, oprogramowanie automatycznie dostosowuje się do najczęściej używanych aplikacji pocztowych (Netscape Messenger, Outlook Express, AOL i kilka innych). Oczywiście, bez większych problemów można skonfigurować obsługę praktycznie dowolnego programu.

Dodatkową funkcją klawiatury z zestawu Cordless Desktop iTouch jest blok klawiszy do obsługi programu multimedialnego. Można za ich pomocą wykonywać standardowe operacje odtwarzania, a także regulować głośność. Niestety nie udało mi się zmusić ich do sterowania np. Winampem, ale w komplecie dostarczony jest bardzo przyjemny program o nazwie Virtuosa. Potrafi on odgrywać praktycznie wszystkie możliwe rodzaje plików dźwiękowych (wav, midi, mp3 i inne), a także kontrolować napęd CD (włącznie ze zrzucaniem ścieżek audio do plików wav, lub bezpośrednio do mp3), a nawet nagrywać składanki muzyczne na nagrywarce CD-R. Pomimo tego, że jestem raczej nie najlepiej nastawiony do wszelkiego programów odtwarzających wszystko, to akurat Virtuosa sprawiła na mnie bardzo dobre wrażenie. Wygoda i szybkość działania, a także mnogość funkcji i obsługiwanych formatów dźwięku są bezsprzecznymi plusami.

Jedynym, drobnym mankamentem, który można zauważyć, jest brak wbudowanych w klawiaturę diod caps lock, num lock i scroll lock. Prawdopodobnie stało się tak ze względu na oszczędność energii pobieranej z baterii. Zostały one zastąpione przez ikonki w pasku zadań, które wyglądają i działają bardzo ładnie, ale mimo wszystko zajmują miejsce.

Logitech Cordless Desktop iTouch jest bardzo dobrym produktem. Producent, jak zwykle, stanął na wysokości zadania i stworzył zestaw praktycznie doskonały, który zadowoli nawet najwybredniejszych użytkowników. Dodatkowe funkcje i doskonałe oprogramowanie, a także bardzo dobry kształt myszki i klawiatury dają duży komfort pracy. Podobnie, jak w przypadku wszystkich innych produktów Logitech - gorąco polecam. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Logitech Cordless Desktop iTouch

Dane techniczne:
Liczba przycisków myszy: 2 + rolka
Liczba przycisków klawiatury: 105 + 12 funkcyjnych
Podłączenie: nadajnik radiowy

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel./fax (0-22) 851-24-01

Plusy
- bardzo duża wygoda użytkowania
- świetne oprogramowanie
- obsługa multimediów i Internetu

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- brak diod na klawiaturze

Cena:
490 zł

Nowości sprzętowe

Wrocławska firma AB SA - wyłączny dystrybutor modemów GVC na polskim rynku - wprowadziła do oferty najnowszy model modemu GVC z portem USB. Zastosowanie tego popularnego obecnie rozwiązania, znacznie podwyższa wartość użytkową urządzenia. Brak zbędnych zasilaczy i kabli to przede wszystkim oszczędność miejsca i maksymalne ułatwienie transportu modemu. Teraz, mając dwa komputery (w pracy i w domu), możemy posiadać jeden mały, "kieszonkowy" modem GVC ze złączem USB, który jest bardzo prosty w instalacji. Model ten posiada opcję HOT SWAP, dzięki której można go podłączyć i od razu rozpocząć użytkowanie. Uwaga! W przypadku modemów z portem Serial, po zainstalowaniu, należy zrestartowac komputer.
Wszystkie modele modemów GVC objęte są roczną gwarancją.
Sugerowana cena detaliczna modemu GVC ze złączem USB to ok. 204,00 zł + VAT.
www.ab.pl

***

Do oferty Cadeny Systems wprowadzono nowy 17-calowy monitor z płaskim ekranem, firmy Samsung, model SyncMaster 753DF. Urządzenie wyposażono w kineskop z idealnie płaskim ekranem, wykonanym w technologii DynaFlat. Dzięki zastosowaniu fosforu o dużej jasności i bardzo krótkim czasie poświaty (Super Pigment Phosfor) oraz ciemnemu pokryciu bańki kineskopu (Smart III) stało się możliwe uzyskanie bardzo kontrastowych obrazów o dużym nasyceniu kolorów. Warstwa antyodblaskowa, zastosowana w modelu 753DF, niweluje wszystkie zewnętrzne odbicia światła, co predysponuje ten monitor do zastosowań w miejscach o dużym jego natężeniu. Specjalne działo typu High Focus Electron Gun wraz z plamką o wielkości jedynie 0.20 mm (horyzontalnie) umożliwiają uzyskanie bardzo ostrych obrazów w każdym miejscu ekranu. Wszystkie te funkcje użytkownik otrzymuje po niewiarygodnie niskiej cenie - 1260 zł + VAT.

Oto podstawowe dane techniczne monitora Samsung SyncMaster 753DF:
- 17" (obszar widzialny 16")
- idealnie płaski kineskop w technologii DynaFlat
- plamka 0,20 mm horyzontalnie
- maksymalna rozdzielczość: 1280 x 1024 / 65 Hz

Nowości sprzętowe

- pasmo wideo: 110 MHz
- częstotliwości odświeżania: 30-70 kHz, 50-160 Hz
- kompatybilny z PC i Mac
- cyfrowe OSD

www.cadena.com.pl

***

WARSZAWA - 21 marca 2000r. - Wykorzystując dotychczasowe sukcesy na rynku kart graficznych, firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca systemów multimedialnych do użytku domowego, poinformowała o wprowadzeniu do oferty karty graficznej 3D Blaster RIVA TNT2 Vanta PCI. Ta nowa karta graficzna jest doskonałym rozwiązaniem dla użytkowników, posiadających komputery PC bez złącza AGP. Oparta na mocnym, wielokrotnie nagradzanym procesorze RIVA TNT2 firmy NVIDIA, karta 3D Blaster RIVA TNT2 oferuje doskonałą jakość szczegółów obrazu i maksymalne wykorzystanie możliwości monitora za wyjątkowo atrakcyjną cenę 470 PLN.

Produkt ten doskonale nadaje się do wielu zastosowań, począwszy od codziennej pracy, poprzez systemy wspomagania projektowania CAD, po nowoczesne trójwymiarowe gry i rozrywkę. Karta 3D Blaster RIVA TNT2 Vanta łączy wiele najnowocześniejszych mechanizmów z niską ceną. Umożliwia ona generowanie obrazu z 32-bitową głębią kolorów, 24/32 bitowy bufor Z i bufor szablonów, wiele tekstur, maksymalny rozmiar tekstury 2048x2048, odwzorowanie faktur powierzchni oraz pełnoekranowy antyaliasing.

"Firma Creative szczyci się tym, że potrafi zaoferować graczom i entuzjastom komputerów PC najwyższej klasy systemy graficzne, łącząc w odpowiednich proporcjach wysoką wydajność, możliwości i przystępność ceny, zaspokajając ich potrzeby związane z grami i multimedialną rozrywką" - powiedziała Eoin Leyden, kierownik firmy Creative Labs Europe do spraw marki produktów graficznych w Europie. "Dzięki wprowadzeniu karty 3D Blaster RIVA TNT2 Vanta PCI do rodziny wysoko cenionych kart 3D Blaster, firma Creative może zapewnić wszystkim użytkownikom, którzy cenią wysokie osiągi oferowane w niskiej cenie, bogaty zestaw możliwości i szansę cieszenia się realistycznym kolorem i stabilnością obrazu".

Karta 3D Blaster RIVA TNT2 Vanta PCI obsługuje najwyższe rozdzielczości i częstotliwości odświeżania, wykorzystując 32MB szybkiej pamięci synchronicznej o szczytowej szybkości wielotekstorowego wypełniania z filtrowaniem dwuliniowym, sięgającej 220 milionów pikseli na sekundę.

Zgodnie ze swoim zobowiązaniem do dostarczania klientom ciągłego wsparcia, firma Creative uruchomiła pod adresem: www.creative.com/graphics/prp nowy przewodnik online dla kupujących - "Power, Realism, Performance" (Moc, realizm, wydajność), którego celem jest informowanie klientów o nowych, fascynujących technologiach kart graficznych. Nowy serwis, którego celem jest zarówno dostarczanie nowych zasobów klientom firmy, jak i pełnienie roli edukacyjnej dla entuzjastów gier i komputerów PC, którzy pragną dowiedzieć się więcej o produktach firmy, opisuje cechy i mechanizmy, takie jak pamięć tekstur, obsługa dużych tekstur i generowanie obrazu z 32-bitową głębią kolorów. Serwis

Samsung Yepp

W polskim wydaniu

Nazwę Samsung Yepp słyszeliście już pewnie nieraz. Jednak test samego urządzenia pojawia się w CD-Action dopiero teraz nie bez powodu. Związane jest to z oficjalnym wprowadzeniem na polski rynek tego doskonałego odtwarzacza MP3. De facto jest to pierwszy przenośny grajek tego typu, który posiada pełne wsparcie w naszym kraju.

Łukasz Nowak

Na początek kilka słów o tym, czym w ogóle jest odtwarzacz MP3. Otóż w rzeczywistości jest to mały komputerek (o mocy obliczeniowej podobnej do 286), którego jedynym zadaniem jest dekompresja plików zapisanych w standardzie MP3 i wysłanie ich do analogowego wyjścia audio, gdzie już czekają np. słuchawki. W zasadzie użytkowania Yepp nie różni się zbytnio od przenośnego odtwarzacza CD. Podstawową nowością jest sposób dostarczania i przechowywania muzyki. Urządzenie Samsunga jest wyposażone we wbudowaną pamięć typu Flash, która może mieć rozmiar 32 lub 64 MB (w zależności od wersji). Dodatkowo, w górnej części obudowy, znajduje się niewielka szczelina, do której wsuwa się dodatkowe karty pamięci zgodne ze standardem SmartMedia. Samsung oferuje takie moduły o pojemności 32 MB. W sumie daje to maksymalnie 96 MB miejsca, które można zapełnić nawet dwoma godzinami muzyki (jest to zależne od stopnia kompresji plików MP3).

W zwykłym odtwarzaczu CD, dostarczanie nośnika z muzyką polega na włożeniu do mechanizmu płytki CD. Natomiast muzykę do Yepa kopiuje się z komputera. Urządzenie podłącza się poprzez port drukarki, a następnie za pomocą specjalnego oprogramowania, wysyła się pliki MP3 do odtwarzacza. Wykorzystując karty SmartMedia, można, co prawda, wymieniać nośniki i tworzyć całą „płytotekę", jednak przy cenie modułu 32 MB na poziomie 500 zł, zabawa ta jest cokolwiek kosztowna. Przysyłanie plików do Yeppa nie jest operacją błyskawiczną. Wykorzystując port LPT, pracujący w trybie ECP, można uzyskać prędkość na poziomie ok. 140 KB/s, natomiast w trybach EPP i SPP spada ona do 75 KB/s. Oznacza to, że zapełnienie 64 MB pamięci plikami MP3 zajmie prawie 8 minut. Niewątpliwie ta czynność jest słabą stroną wszystkich odtwarzaczy MP3.

Ciekawe jest, że Yepp został przygotowany do przechowywania dowolnego rodzaju plików. Oprogramowanie pozwala przenosić do pamięci urządzenia jakiekolwiek dane, które przy odtwarzaniu muzyki są pomijane.

Po załadowaniu plików do pamięci, można przystąpić do zabawy. Yepp posiada trzyliniowy wyświetlacz LCD, na którym pokazuje się nazwa wykonawcy i utworu (pobierane z TAGów ID3), długość piosenki i stopień kompresji (bitrate). Odtwarzacz obsługuje poprawnie wszystkie dostępne bitrate'y (od 16 do 256 kbps), a także format Xing VBR. W tym ostatnim przypadku wariuje jednak system pomiaru czasu trwania utworu (np. 4 minuty zamienia się na 12, a sekunda trwa trzy razy krócej niż jesteśmy do tego przyzwyczajeni), ale nie ma to wpływu na brzmienie muzyki.

Kontrolę nad urządzeniem umożliwia przejrzysty panel z przyciskami. Pozwala on zmienić tryb odtwarzania: ciągły, pojedynczy, losowy i intro. Brakuje jedynie opcji zmiany kolejności utworów, która jest dostępna jedynie z poziomu komputera. Dodatkowy przycisk steruje pracą cyfrowego equalizera, który może pracować w siedmiu predefiniowanych trybach. Przełącznik Hold pozwala także zablokować wszystkie pozostałe przyciski, przez co unikniemy przypadkowego ich wciśnięcia przy np. noszeniu Yeppa w kieszeni.

Samsung Yepp posiada dwie dodatkowe funkcje, które czynią go urządzeniem o wiele bardziej wszechstronnym od innych. Otóż może działać jako cyfrowy dyktafon, z kompresją SC4 w locie (oprogramowanie komputerowe konwertuje ten format na zwykłe pliki WAV). Wystarczy w dowolnym momencie wcisnąć przycisk REC, a Yepp natychmiast zacznie nagrywać przez wbudowany mikrofon. Drugą ciekawostką jest funkcja książki telefonicznej, która sprawia, że urządzenie staje się prostym menedżerem informacji.

Zasilanie odtwarzacza zapewnia się poprzez dwie baterie AAA, które wystarczają na ok. 20 godzin ciągłego odtwarzania muzyki (alkaliczne). Na dołączonym w komplecie krążku CD znalazło się oprogramowanie do transmisji danych oraz pakiet typu Jukebox do odgrywania i tworzenia plików MP3. Oprócz tego, umieszczono tam 250 MB gotowych do użytku plików MP3 z darmową muzyką, dostępną w Internecie.

Warto jeszcze wspomnieć, że Samsung oficjalnie wprowadził Yeppa na polski rynek. Oznacza to, że nie powinno być większych problemów z dostępnością urządzenia i akcesoriów do niego, a także, że w zestawie znalazła się kompletna, polskojęzyczna instrukcja.

Samsung Yepp jest bardzo ciekawym urządzeniem. Oprócz standardowych funkcji odtwarzania MP3, może on też działać jako cyfrowy dyktafon i organizer. Niewątpliwymi zaletami tego modelu są niska waga (poniżej 100g z bateriami), elegancki wygląd i funkcjonalność. Ceny wciąż są wysokie, ale nie osiągają one już astronomicznych pułapów, jak to było kiedyś. Yepp, podobnie jak każdy inny przenośny odtwarzacz MP3, jest wciąż ekskluzywną zabawką. Gdyby nie cena, to wygoda użytkowania, niska waga i długi czas pracy pozwoliłyby sądzić, że niedługo wyprze on z rynku innego rodzaju urządzenia. A tak, można go sobie kupić, jeśli ma się przyzwoite źródło dochodu. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Samsung Yepp

Dane techniczne:
Wbudowana pamięć: 32 lub 64 MB
Karty pamięci: SmartMedia
Podłączenie: LPT ECP

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Plusy
- elegancki wygląd i niski ciężar
- funkcje dyktafonu i organizera
- polskojęzyczna instrukcja obsługi

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsungyepp.com

Minusy
- wciąż wysoka cena

Cena:
850 zł (32 MB), 1100 zł (64 MB)

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

PS/PC TWIN TURBO

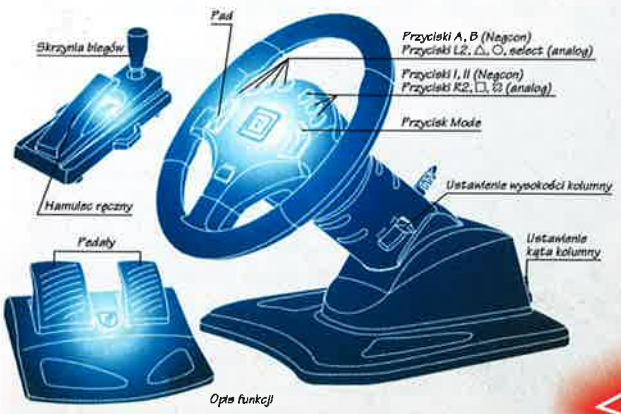
Nowość

UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

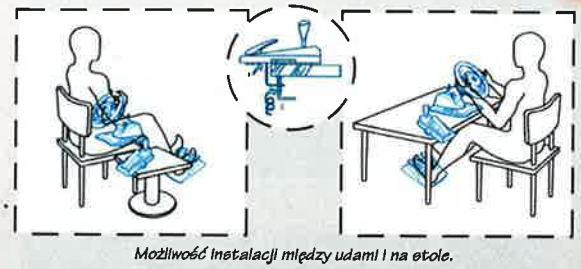
„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC

89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterownikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TJ TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Nowości sprzętowe

zawiera również artykuły przeznaczone dla programistów i graczy oraz odsyłacze do interesujących serwisów związanych z grami.
www.soundblaster.com

***

Firma TORNADO, oficjalny dystrybutor produktów firmy MATROX na terenie Polski, ma przyjemność poinformować o najnowszych wielomonitorowych kartach graficznych firmy MATROX.
Matrox Millenium G200 Multi-Monitor to kontynuacja tradycji wielomonitorowych kart graficznych w ofercie Kanadyjskiej firmy Matrox. G200 MMS jest godnym następcą karty Productiva G100, która posiadała w odpowiedniej konfiguracji możliwość pracy z kilkoma monitorami komputerowymi.
Oto krótka specyfikacja karty z układem G200MM:
- układ Matrox Millenium G200 (128 bit)
- RAMDAC 250 MHz
- rozdzielczość do 1920x1200
- złącze PCI
- wyjścia cyfrowo / analogowe z możliwością podłączenia 2 lub 4 ekranów
- wbudowany tuner TV
Pojedyncza karta graficzna jest w stanie obsłużyć od 2 do 4 zwykłych monitorów komputerowych lub cyfrowych płaskich paneli (plazma). Maksymalnie można użyć do 4 kart Matrox G200MMS w jednym komputerze. Łatwo więc zauważyć, że jeden komputer będzie w stanie wyświetlić obraz na aż 16 ekranach naraz.
Maksymalnie karta może przydzielić 8MB pamięci na jeden ekran. Na rynek europejski firma Matrox przewidziała trzy wersje kart wielomonitorowych, które różnią się od siebie ilością obsługiwanych monitorów oraz ilością pamięci.

Karty serii Matrox G200MMS znajdą zastosowanie w prezentacjach multimedialnych oraz przy projektowaniu CAD/CAM/CAE. Doskonałe i sprawdzone oprogramowanie, dołączane do kart, sprawia, że praca z G200MMS jest prosta i nieskomplikowana pod najpopularniejszymi systemami Microsoft Windows.
Przewidywane ceny na produkty Matrox.

Wszystkie ceny dla użytkownika końcowego, podane z podatkiem VAT:
G2+/DUALP - karta dwumonitorowa, cena end-user 2400 zł
G2+/QUADP - karta czteromonitorowa, cena end-user 3300 zł
G2+/QUADP/TVEU - karta czteromonitorowa + TV tuner, cena end-user 3800 zł
www.tornado.com.pl

***

Empeg Car to kolejna konstrukcja odtwarzacza plików MP3, która została zaprojektowana do użycia w samochodzie. Montowany w

AMD Athlon 700 i 800

Detronizacja króla?

Rynek najszybszych procesorów do komputerów typu PC opanowany był w większości do czasu pojawienia się konstrukcji nazwanej AMD Athlon. Nie dość, że pod względem prędkości produkt AMD wyprzedzał Intela o jeden krok, to jako pierwszy przekroczył magiczną barierę 1GHz.

techNICK

Może ktoś zapyta, dlaczego w takim razie tak trudno było do niedawna zakupić nie tylko komputer wyposażony w procesor AMD, ale także sam układ i płyty go obsługujące? Było to spowodowane przede wszystkim obawami producentów płyt głównych, których zyski pochodziły przede wszystkim ze sprzedaży podzespołów zbudowanych przy użyciu kości dostarczanych przez firmę Intel. Gdyby dostawy zostały wstrzymane, to stanęłaby również produkcja, a co za tym idzie także zmniejszyłyby się zyski. Obecnie firmy już oficjalnie prezentują płyty główne przeznaczone dla procesorów Athlon, wyposażone w chipset AMD, a od niedawna także w układy produkowane przez VIA Technologies.
Procesory AMD, które dostarczono do testów uruchomiono na płycie MSI K7 Pro, której logiką zarządzają kości AMD Irongate i Viper. W tabelce znajdują się wyniki uzyskane przez system podobny do zastosowanego w przypadku testów procesorów Intel, a różniący się jedynie płytą i procesorem. Jak wykazują testy produkty AMD ustępują nieco procesorom Intela pod względem wydajności, lecz może być to spowodowane użyciem płyty wykorzystującej pierwszy wyprodukowany chipset obsługujący Athlony. Gdy tylko będzie to możliwe to powtórzymy procedurę testową, gdy otrzymamy płyty zbudowane przy użyciu układów VIA. Dopiero wtedy będzie można jednoznacznie stwierdzić, czy są to rzeczywiście tak konkurencyjne procesory jak zapowiadał producent. Małe różnice, jeśli chodzi o procesory 700 i 800 MHz mogą wynikać z faktu, że w modelu 700 pamięć cache drugiego poziomu pracuje z prędkością 350MHz a w drugim przypadku jedynie z 325MHz. Dodatkowo szybszy procesor wykonano w nowszej technologii, dzięki czemu ma on znacznie mniejsze zapotrzebowanie na energię, a co za tym idzie także mniej się nagrzewa. Jest to dość znacząca różnica, gdyż jak podaje producent w przypadku modelu 700 pobór energii wahał się w granicach 50W, by w przypadku 800 spaść do poziomu 39W.

Test	Kategoria	Jednostka	AMD Athlon 700 100*7	AMD Athlon 800 100*8	Intel Celeron 400 6*66MHz	Intel Pentium III 700 7*100MHz	Intel Pentium III 550 FC-PGA 5,5*100MHz
GL Quake	640x480	fps	107,00	107,70	104,20	118,60	127,00
	800x600	fps	79,40	79,80	79,50	85,20	89,80
	1024x768	fps	53,90	54,00	53,90	56,70	59,00
Quake II OpenGL	800x600	fps	71,30	71,50	66,40	75,10	81,50
	1024x768	fps	51,40	51,50	50,10	53,30	56,30
Quake III Arena	Fastest	fps	77,10	81,30	47,50	90,00	82,60
	Normal	fps	66,10	68,30	40,90	72,50	71,60
	High Quality	fps	37,10	37,20	34,90	38,00	39,90
Turok 2	640x480	fps	58,30	64,80	42,20	63,40	56,80
	800x600	fps	59,80	65,90	42,40	61,30	56,00
	1024x768	fps	52,10	56,10	40,10	59,30	49,30
Incoming 16 bit	800x600	fps	56,97	56,87	51,11	57,48	56,16
	1024x768	fps	57,90	57,96	53,32	58,96	58,28
Incoming 32 bit	800x600	fps	53,70	53,59	48,73	55,01	54,23
	1024x768	fps	36,42	36,28	37,77	40,78	39,69
3DMark 99 Max	800x600x16	3DMarks	5177	5284	3000	5649	5396
Final Reality 3D		R Marks	4,58	4,60	4,20	4,81	4,76
Final Reality 2D		R Marks	7,11	7,46	3,86	6,23	5,55
Final Reality Overall		R Marks	5,16	5,30	3,78	5,21	5,14

Gdyby ktoś poprosił mnie o to bym wybrał pomiędzy procesorami Intela i AMD to odpowiedziałbym mu, że dokonam takiej selekcji, ale jedynie gdy będę mógł przetestować procesory Athlon na kilku innych płytach głównych wyposażonych w chipsety AMD i VIA, gdyż po jednostkowym sprawdzeniu nowego produktu nie mogę podjąć tak ważkiej decyzji. □

INFO • INFO • INFO

AMD Athlon 700

Dane techniczne:
magistrala: 100MHz (x2)
mnożnik: 3,5
napięcie: 1,60V

Dostarczył:
Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (071) 358 80 00

Cena
1799 zł

Internet:
www.incom.com.pl
www.amd.com.pl

INFO • INFO • INFO

AMD Athlon 800

Dane techniczne:
magistrala: 100MHz (x2)
mnożnik: 4
napięcie: 1,60V

Dostarczył:
Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (071) 358 80 00

Cena
3399 zł

Internet:
www.incom.com.pl
www.amd.com.pl

Testy wykonano na: MSI K7 Pro, 128MB SDRAM, Asus V3800, Win 98SE

Logitech SoundMan X2

Muzyczka z głośniczka

Wielu producentów, zajmujących się produkcją podzespołów i akcesoriów komputerowych, rozszerza ofertę proponowanych przez siebie produktów o pozycje, których do tej pory nie przedstawiali. Najprostszym przykładem jest konstruowanie kart graficznych przez producentów znanych do obecnych czasów głównie z produkcji płyt głównych.

techNICK

Podobnie postąpiła firma Logitech, wprowadzając do sprzedaży oprócz standardowych dla niej urządzeń wskazujących (myszy, trackballe) oraz przeznaczonych do gier (joysticki, pady, kierownice), jak również kamer internetowych, także zestawów głośnikowych. Testowany przez nas zestaw Nazwany SoundMan X2 składa się z głośnika niskotonowego, tak zwanego subwoofera oraz dwóch dodatkowych, średnio i wysokotonowych zwanych satelitami. Głośniki charakteryzują się maksymalną mocą wyjściową odpowiednio dla centralnego, basowego 24W a dla satelitów 8W. Zestaw wyposażono w znajdujący się w największej kolumnie wzmacniacz, co pozwala wykorzystać go także przy odtwarzaniu muzyki na przykład z osobistego odtwarzacza płyt CD-Audio.

Mimo że subwoofer znajduje się w plastikowej obudowie, to nie zaobserwowałem wtórnego wzbudzania się, powodowanego przez rezonans materiału z jakiego został wykonany. Zestaw jest w stanie odtworzyć praktycznie bez zakłóceń dźwięki w zakresie od około 38Hz aż do 18,5 KHz. Jest to wynik, który niełatwo osiągnąć nawet przy niejednym dużo

droższym zestawie wieżowym, a najlepszym spośród wszystkich testowanych przez naszą redakcję kompletów głośnikowych. Logitech jak zwykle nie zapomniał o dodatkach i dzięki temu otrzymujemy około 100 plików MP3, a także aplikację Virtuosa, która zmienia PeCeta w studio HiFi. Dzięki temu programowi możemy odtwarzać płytki CD-Audio, pliki muzyczne, konwertować ścieżki audio w skompresowane pliki, a także wypalać płyty muzyczne, zawierające kompilację przygotowaną przez użytkownika.

Jeśli szukacie dobrego zestawu głośnikowego i jesteście w stanie zapłacić tyle, ile wart jest zestaw Logitech SoundMan X2 (a jest wart :-)), to szczerze polecam.

□

INFO • INFO • INFO • INFO

Logitech SoundMan X2

Dane techniczne:
moc satelit: 2*8W
moc subwoofera: 24W

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel./fax (0-22) 851-24-01

Plusy
- bardzo dobra jakość dźwięku
- świetne wykonanie
- dodatkowe oprogramowanie

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- dość wysoka cena

Cena:
440 zł

MSI K7 Pro

Wyjście z podziemia

Do niedawna praktycznie żaden z producentów nie informował oficjalnie o tym, że w jego ofercie znajdują się płyty główne przeznaczone do obsługi procesorów AMD Athlon. Oczywiście urządzenia takowe były produkowane, lecz nie nosiły żadnych oznaczeń.

Maciej Lewczuk

MicroStar K7 Pro jest pierwszą płytą główną przeznaczoną dla procesora AMD Athlon prezentowaną na łamach CDA. Postaramy się krótko scharakteryzować to urządzenie zaprojektowane w najpopularniejszym formacie ATX. Układy sterujące logiką płyty zostały wyprodukowane przez AMD i nazwane odpowiednio Irongate oraz Viper. Procesor montuje się w złączu podobnym do Slot 1, różniącym się wyprowadzeniami i nazwanym Slot A. Trzy banki pamięci przyjmą maksymalnie 768MB pamięci SDRAM. Złącza kart rozszerzeń to odpowiednio jedno AGP oraz ISA, a także aż sześć PCI pracujących w trybie BusMaster. Wbudowany kontroler IDE pozwala na podłączenie czterech urządzeń i oferuje obsługę standardu Ultra DMA/66. Płyta została wyposażona w standardowy zestaw złączy, wśród których znajdziemy między innymi porty PS/2, COM1 i 2, port drukarki, dwa gniazda USB, a opcjonalnie także port gier oraz trzy gniazda MiniJack. Te ostatnie jedynie w przypadku zamontowania na płycie układu Creative CT5880, odpowiedzialnego za obsługę multimediów. Oczywiście producent nie pominął swojego patentu, czyli czte-

rech diód diagnostycznych oraz układów kontrolujących poprawność pracy podzespołów. Sterowniki i dodatkowe oprogramowanie znajdziemy na dołączonej płytce CD.

Płyta MicroStar K7 Pro jest, i tylko tyle można na razie napisać, gdyż jest to pierwsza tego typu konstrukcja, która pojawiła się w naszej redakcji. Oczywiście z czasem zaprezentujemy konstrukcje innych producentów, wtedy także będziemy mogli poinformować czytelników o różnicach występujących w poszczególnych urządzeniach. Jeśli zaś chodzi o jej sprawowanie się podczas testów, to nie zauważono praktycznie żadnych objawów sugerujących jakiekolwiek problemy we współpracy z systemami operacyjnymi.

□

INFO • INFO • INFO • INFO

MicroStar K7 Pro

Dane techniczne:
chipset: AMD Irongate/Viper
złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/1
AGP: 2x/1x
magistrala FSB: 90 - 150 MHz
napięcia: 1.4V - 1.75V (skok co 0.5)

Dostarczył:
Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (0 71) 35 88 000

Plusy
- sześć złączy PCI
- możliwość zwiększania automatycznie dobieranej częstotliwości

Internet:
www.incom.com.pl
www.msi.com.tw

Minusy
- mocno nagrzewający się chipset

Cena:
699 zł

Nowości sprzętowe

miejscu przeznaczonym na radio, pozwala na odsłuchiwanie muzyki zapisanej na maksymalnie czterech dwu i pół calowych napędach, których całkowita pojemność może wynosić nawet 72GB. Urządzenie wyposażono w procesor StrongARM, pracujący z zegarem 220MHz oraz 8MB pamięci. System operacyjny urządzenia to Linux.

www.empeg.com

***

RediStore jest kolejnym rozwiązaniem, pozwalającym na szybką wymianę danych pomiędzy komputerami przy pomocy zewnętrznego nośnika. Tym razem nie jest to dyskietka, płytka czy taśma, ale dwu i pół calowy dysk twardy umieszczony w półprzezroczystej obudowie. W obudowie komputera montujemy specjalną stację dokującą, coś w rodzaju kieszeni, którą podłączamy do złącza IDE, lub poprzez przejściówkę do portu USB. Dzięki takim możliwościom urządzenie jest kompatybilne zarówno z komputerami PC i Mac.

www.ffront.com

***

W kwietniu br. w ofercie TCH COMPONENTS znajdą się najnowsze kontrolery firmy Tekram - DC-390 U3D oraz DC-390 U3W. Urządzenia wyposażone są w interfejs Ultra 160 SCSI, umożliwiający transfer danych z prędkością 160 MB/s.

Model DC-390 U3D to kontroler z dwoma kanałami Ultra 160 SCSI, montowany w 64-bitowy slot PCI. Kontroler umożliwia podłączenie do 30 urządzeń SCSI i posiada dwa zewnętrzne złącza 68-stykowe oraz jedno wewnętrzne złącze 50-stykowe.
Sterownik DC-390 U3W, podobnie jak model DC-390 U3D, posiada złącze PCI i możliwość obsługi do 30 urządzeń SCSI, wyposażony jest ponadto w złącza: wewnętrzne Ultra 160 SCSI, wewnętrzne 50-stykowe oraz zewnętrzne 68-stykowe.
W kontrolerach tych zastosowano Chip SCSI - LSI 53C1010 oraz BIOS typu Flash. Pracują one pod systemami operacyjnymi Windows NT 4.x i 2000, Windows 95/98, NetWare, Linux, SUN Solaris, SCI Unixware oraz SCO Open Server.

Sterowniki Tekram posiadają 3-letnią gwarancję

www.tch.com.pl

***

Urządzenie nazwane SkipDoctor pozwala na usuwanie zarysowań oraz wszelkich zadrapań z płytek CD, CD-R, CD-RW oraz DVD. Producent zapewnia, że praktycznie każde uszkodzenie da się bezpiecznie i skutecznie zlikwidować, bez narażania nośników na zniszczenie. Jak głosi hasło reklamowe, każdy audiofil.

Nowości sprzętowe

gracz komputerowy czy właściciel konsoli powinien zaopatrzyć się w ten produkt, przedłużający żywot naszych ulubionych pozycji.

www.digitalinnovations.com

***

Już niebawem w ofercie firmy Cadena Systems pojawi się nowy produkt. Jest nim wielofunkcyjne urządzenie produkcji firmy Samsung Electronics, Combo drive SM-304, będące unikalnym połączeniem nagrywarki płyt CD-R/CD-RW 4x, CD-ROM-u o maksymalnej prędkości odczytu 24x oraz DVD-ROM-u 4x. Dzięki zastosowaniu unikalnej wielopłaszczyznowej soczewki patentu Samsunga stał się możliwy odczyt praktycznie wszystkich dostępnych na rynku typów płyt CD (w tym zapis płyt CD-R/W) oraz DVD za pomocą jednego zestawu pryzmatów i soczewek przy zastosowaniu dwudiodowego lasera. Ten unikalny mechanizm znacznie obniża koszty całego urządzenia, w wyniku czego użytkownik napędu Combo SM-304 otrzymuje niedrogie urządzenie, pozwalające na odczyt wielu różnych typów płyt oraz pozwalające dodatkowo na archiwizację danych.

Oto podstawowe dane techniczne napędu SM-304:
- trójfunkcyjne urządzenie: CD-R/W + DVD-ROM + CD-ROM
- nagrywarka o prędkości zapisu płyt CD-R i CD-RW - 4x (600 KB/s)
- CD-ROM o maksymalnej prędkości odczytu - 24x (5400 KB/s)
- DVD-ROM o prędkości odczytu - 4x
- praca w trybach: PIO Mode 4, DMA Mode 2, Ultra DMA
- średni czas dostępu: 110/90 ms (DVD/CD)
- rozpoznawane formaty płyt: DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD Audio, CD-ROM/XA, Video CD, CD-I/FMV, Multisession Photo CD, Enhanced CD, CD Extra
- możliwość zapisu płyt o pojemności 700 MB (80 min.)
- interfejs IDE/ATAPI
- wewnętrzny bufor danych: 2 MB
- metody zapisu: DAO, TAO, multisession, packet writing

www.cadena.com.pl

***

Jednym z najciekawszych konstrukcyjnie odtwarzaczy muzyki zapisanej w formie plików MP3 jest M-ANY VR100. Gdy spojrzy się na

Guillemot Force Feedback Joystick

Kij też czasem może oddać

Od opisu ostatniego joysticka, wyposażonego w funkcję Force Feedback, wiele już literek zostało napisanych. Tymczasem mamy okazję zaprezentować czytelnikom tekst, opisujący właściwości urządzenia, które wprowadza do zwykłej, interaktywnej tylko z naszej strony zabawy, właściwości pozwalające na własnej skórze odczuć konsekwencje naszych poczynań.

techNICK

Najnowszy model joy'a, Guillemot Force Feedback Joystick, jest urządzeniem, które ma być odpowiedzią na podobne konstrukcje Microsoftu, Logitecha czy innych producentów. Czym wyróżnia się produkt Guillemota od konkurencyjnych manipulatorów? Przykładów na dobre przemyślenie tematu można podać kilka. Na przykład podstawową wiadomością dla graczy jest możliwość korzystania z urządzenia zarówno przez prawo, jak i leworęcznych graczy. I nie dotyczy to jedynie samego drążka, lecz także umiejscowienia wszystkich przełączników, klawiszy, przepustnicy i orczyków, gdyż projektanci umieścili je... dokładnie symetrycznie. Jest to szalenie ważne właśnie dla leworęcznych graczy, gdyż do tej pory byli oni traktowani jakby... ich nie było, a konstrukcje z technologią Force Feedback, z których mogli bez problemu korzystać to jedynie kierownice. Może ktoś zarzuci mi, że się za bardzo przejmujemy, ale kilku znajomych miało ochotę kupić jakiś "patyczek" do zabawy w kosmicznego pilota i nie kupiło, bo uparli się na Force Feedback, a nie znaleźli urządzenia z ergonomicznym drążkiem dla mańkutów.

Co do samego joysticka, to manetka przytwierdzona jest na odpowiednich łożyskach do solidnej podstawy, w której umieszczono oprócz elektroniki, także silniczki odpowiedzialne za wszelkiego rodzaju wstrząsy. Sama rękojeść jest wyprofilowana ergonomicznie, a na jej szczycie umieszczono dodatkowy kontroler typu Hat oraz orczyk, który znajduje się około trzech centymetrów niżej. Znajdziemy tam także cztery przyciski, z których dwa umieszczono z przodu i obsługujemy je palcami wskazującym i środkowym, a pozostałe naciskamy kciukiem. Może się to wydawać dość "palcołomnym" rozwiązaniem, lecz sprawuje się dość dobrze, co dość dokładnie sprawdzono. Resztę, czyli osiem klawiszy, umieszczono w tylnej części podstawy, a trochę poniżej nich zainstalowano potencjometr kołowy, odpowiedzialny w większości gier za regulację gazu, czyli przepustnicę. Ciężka i szeroka podstawa dobrze spełnia swoje zadanie i nie pozwala na przesuwanie się urządzenia po powierzchni biurka.

Do komputera podłączamy joystick poprzez złącze, umieszczone na większości kart muzycznych lub za pomocą interfejsu USB. Sterowniki instaluje się dość łatwo, a co jest dość ważne, nie jest wymagana kalibracja wstępna kontrolera. Oczywiście, mamy możliwość sprawdzenia poprawności działania wszelkich podzespołów w produkcie Guillemota. Jedna z zakładek, które pojawiają się po wgraniu oprogramowania, pozwala na sprawdzenie działania efektów Force Feedback, między innymi znajdziemy tam takie przykłady, jak wystrzał, uderzenie przeciwnika, wypadek samochodowy, łódź na wodzie, czy nawet wir wodny. Gry obsługujące tę technologię zyskują całkiem nowe walory rozrywkowe, choć muszę przyznać, że jeśli miałbym być pilotem kosmicznego myśliwca, którego stery w taki sposób reagują na wszelkie zdarzenia podczas walki, to nie zdzierżyłbym zbyt długo. Manetka wyrywa się z dłoni, a utrzymywanie jej przy jednoczesnym ogniu ciągłym przez kilka minut wiąże się z bólami przedramienia. Po pewnym treningu można wytrzymać dłużej, ale...

Nie można mieć zastrzeżeń do materiałów, z jakich wykonano Guillemot Force Feedback Joystick, gdyż manetkę pokryto chropowatym tworzywem, przypominającym skórkę brzoskwini, dzięki czemu dłonie nie pocą się nadmiernie. Także miejsce, w którym opieramy dłoń, wyłożono gumową gąbką, zapobiegającą odciskaniu sobie dłoni o twarde fragmenty drążka. Duże klawisze, znajdujące się na podstawie urządzenia, rozmieszczono w dość sporych odległościach, co pozwala wybierać funkcje, nie uruchamiając drugiego przycisku przez przypadek, jednakże nie wpływa to korzystnie na komfort samej rozgrywki, gdyż często, przynajmniej na początku trzeba spoglądać na obudowę i sprawdzać, gdzie się znajdują. Po jakimś czasie nabiera się tak zwanej pamięci przestrzennej, jak na przykład przy bezwzrokowym pisaniu na klawiaturze.

Guillemot Force Feedback Joystick jest dobrą propozycją dla zasobniejszych w środki finansowe użytkowników, pragnących posiadać dobry manipulator z technologią Force Feedback. Dodatkowo jest to gratka dla wszystkich graczy-mańkutów. □

INFO • INFO • INFO

Guillemot Force Feedback Joystick

Dane techniczne:
ilość przycisków: 12
przepustnica/hat/rudder: jest/jest/jest
dodatkowe technologie: Force Feedback

Plusy
- dobrze zaimplementowane efekty Force Feedback
- dość duża liczba przycisków

Minusy
- zdarza mu się trząść, bez wyraźnej przyczyny, podczas pracy w Windows

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Internet:
www.gasco.com.pl
www.guillemot.com

Cena:
437 zł

SyncMaster 900SL Plus oraz SyncMaster 900NF

Krótkie... płaskie... po prostu dziewiętnastki

Obserwując rynek akcesoriów i podzespołów komputerowych, zauważyłem, że ostatnimi czasy coraz ciekawsze pozycje pojawiają się w dziale monitorów. Producenci walczą o każdego klienta, oferując coraz doskonalsze i większe urządzenia za dużo rozsądniejszą cenę.

Mike-L

Dzięki takiej batalii korzysta kto? Tak, użytkownicy mogący przebierać w ofercie bardzo wielu producentów. Jako że obecnie standardem zaczyna być coraz częściej monitor o kineskopie siedemnastocalowym, to popularnie nazywane dziewiętnastki zajmują ich poprzednią pozycję w hierarchii. Tym razem zaprezentujemy dwa urządzenia, wyświetlające obraz na ekranach o przekątnej dziewiętnastu cali. Producentem obydwu jest firma Samsung, której produkty z serii SyncMaster doceniło dość duże grono fachowców.

Pierwszym w zestawieniu jest egzemplarz z serii SyncMaster 900SL Plus, którego najbardziej rzucającą się w oczy cechą jest dość krótka obudowa. Dzięki zastosowaniu kineskopu z krótką szyjką zaoszczędzono miejsca na biurku, dzięki czemu, jeśli ktoś mający mało miejsca w pokoju używał wcześniej monitora piętnastocalowego, to nie będzie miał problemów z umieszczeniem na jego miejscu nowego produktu Samsunga. Niestety, musimy pamiętać o tym, że nie tylko głębokość się liczy, ponieważ wysokość od podstawy do górnej krawędzi obudowy wynosi około 470 mm, a zależy to od pochylenia całości względem osi poziomej.

Dodatkowym plusem jest możliwość podłączenia monitora do karty graficznej poprzez złącze BNC, czyli takie, w którym każdy z kolorów oraz sygnały synchronizacji przesyłane są osobnymi przewodami. Monitor wyświetla dość dobrej jakości obraz, choć muszę się do niego choć trochę przyczepić. Chodzi o błędy konwergencji, czyli zbieżności kolorów. W prawej części praktycznie nie występują, natomiast po stronie lewej są dość widoczne. Niestety producent nie przewidział możliwości regulacji tego typu usterek, co należy wytknąć, gdyż obecnie nawet monitory siedemnastocalowe wyposaża się w tego typu funkcje. W menu ekranowym umieszczono praktycznie wszystkie możliwości regulacyjne, oprócz wspomnianej wcześniej, a nawet całkiem nową, a mianowicie Linearity, dzięki której reguluje się proporcje pomiędzy górną i dolną częścią wyświetlanego obrazu.

Monitor SyncMaster 900NF różni się od poprzednika przede wszystkim rodzajem zastosowanego kineskopu. Ekran jest zupełnie płaski, i to nie tylko w pionie, ale także w poziomie. Dzięki temu praktycznie nie powinny występować przekłamania w geometrii, co jest dość ważną zaletą dla profesjonalistów. Producent tym razem nie "zapomniał" o umieszczeniu w menu opcji odpowiedzialnej za korekcję konwergencji, a nawet dodał jeszcze kilka nowych. Między innymi w OSD znajdziemy takie funkcje, jak Purity, dzięki której można wyregulować ostrość osobno dla każdego z czterech kwadrantów obrazu. Jest to dość przydatne, gdyż nie zawsze ustawienie dla całego ekranu likwiduje problem nieostrości w którejś z brzegowych części kineskopu. Dodatkową opcją jest regulacja geometrii obrazu w rogach ekranu, dzięki czemu jesteśmy w stanie przygotować sobie idealne stanowisko pracy. Obraz nie pozostawia wiele do życzenia, a błędy geometrii, które pojawiły się przy pierwszym włączeniu można było bez problemu usunąć za pomocą dostępnych z poziomu menu ekranowego funkcji korygujących.

Do obydwu monitorów dołączono płytkę ze sterownikami oraz podręcznikiem w wersji elektronicznej, a także oprogramowanie firmy Colorific, dzięki któremu możemy w prosty sposób skalibrować kolory na ekranie. Jest to dość przydatne, gdyż niejednokrotnie spotkaliście się z problemem, gdy po przygotowaniu jakiejś grafiki i wydrukowaniu na domowej plujce kolory na kartce były inne niż na ekranie, chodzi głównie o odcienie. Kalibracja umożliwia usunięcie tej dolegliwości.

Jeśli zamierzacie w najbliższym czasie przesiąść się na większy monitor, to zastanówcie się, czy warto kupować urządzenie wyposażone w kineskop o przekątnej 17 cali, czy może dołożyć trochę pieniędzy i zaopatrzyć się w produkt 19 calowy. Większy obraz pozwoli na pracę przynajmniej przez kilka lat. □

INFO • INFO • INFO • INFO • INFO

SyncMaster 900SL Plus

Dane techniczne:
kineskop (rodzaj/przekątna): CRT 19" (krótka szyjka)
plamka: 0.26mm
max. rozdzielczość: 1600x1200
max. odświeżanie: 160Hz
pobór mocy (normal/off): 110W/3W

Plusy
- mała głębokość
- dodatkowe złącza BNC

Minusy
- brak korekcji błędów konwergencji

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com.pl

Cena:
2700 zł

INFO • INFO • INFO • INFO • INFO

SyncMaster 900NF

Dane techniczne:
kineskop (rodzaj/przekątna): CRT 19" FLAT
plamka: 0,25mm
max. rozdzielczość: 1600x1200
max. odświeżanie: 160Hz
pobór mocy (normal/off): 150W/5W

Plusy
- płaski kineskop
- dodatkowe możliwości regulacji

Minusy
- dość duży pobór energii

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com.pl

Cena:
3000 zł

Nowości sprzętowe

niego pierwszy raz trudno domyślić się, że nie jest to kaseta magnetofonowa tylko elektroniczne urządzenie pozwalające na słuchanie muzyki po włożeniu do standardowego magnetofonu, czy odtwarzacza samochodowego. Waga nie przekracza 45 gramów, zużywa maksymalnie 5mW energii, a podłącza się do komputera poprzez złącze równoległe, by można było wprowadzić pliki z danymi do pamięci M-ANY VR100.

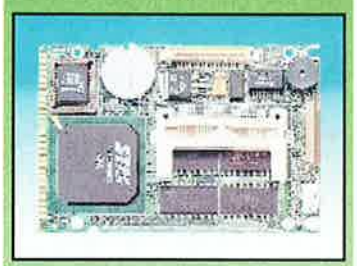
www.m-any.com

***

Acer przedstawił nowe monitory ciekłokrystaliczne. Jedną z ciekawszych pozycji jest wyświetlający obraz z rozdzielczością 1280 na 1024 punkty panel FP855. Całość umieszczono w metalizowanej obudowie, dzięki czemu monitor zyskał dość ekskluzywny wygląd.

www.acer.com

***



Advantech zaprezentował nową konstrukcję, która może zadziwić niejednego znawcę sprzętu PC. Jest to komputer PC upakowany na płycie głównej, odpowiadającej mniej więcej wielkością karcie kredytowej. Do budowy użyto procesora 486 pracującego z zegarem 66MHz, pamięć EDO o pojemności szesnastu megabajtów oraz zestaw układów Winbond. Istnieje możliwość podłączenia dwóch napędów IDE oraz stacji dyskietek. Wbudowano także porty szeregowe i złącze równoległe. Dodatkowo znajdziemy tam kartę Ethernet. Układ graficzny pozwala na wyświetlenie obrazu w rozdzielczości do 1280 na 1024 punkty, ale zajmuje to część pamięci operacyjnej komputera.

www.advantech.com

***

Logitech, międzynarodowy lider w dziedzinie urządzeń stanowiących przedłużenie ludzkich zmysłów, które wyznaczają drogę komunikacji ludzi w biznesie, w domu i on-line, przedstawił podczas targów Cebit 2000 nowy TrackMan Wheel - pierwszy bezprzewodowy trackball optyczny. Potwierdza to pozycję Logitecha jako lidera zarówno w dziedzinie urządzeń optycznych, jak i trackball-i.

Rozwiązania w dziedzinie komunikacji człowieka z maszyną

Nowości sprzętowe

Cordless TrackMan Wheel wyznacza start Logitecha w nową sferę produktów bezprzewodowych i jest częścią rosnącej oferty peryferiów pośredniczących w komunikacji z komputerem, niezbędnych w pracy, rozrywce i komunikowaniu się wzajemnym. Pierwotnie odbierany jako firma będąca producentem myszy komputerowych, Logitech wyrósł obecnie na lidera rynku wszelkich peryferiów pośredniczących między człowiekiem a komputerem. Idee, które przyświecają firmie to uczynić komunikację z maszyną jak najbardziej komfortową, podwyższyć produktywność i zapewnić łatwy, intuicyjny dostęp do Internetu za pomocą produktów bezprzewodowych, które będąc przyjaznymi dla użytkownika, oferować będą nieograniczoną swobodę komunikacji wizualnej przez Internet.

Numer 1 w technologii bezprzewodowej
Logitech sprzedał dotychczas ponad milion myszy i klawiatur bezprzewodowych w Europie, które podwyższają komfort i pozwalają zaoszczędzić miejsce przy jednoczesnej przyjazności dla użytkownika. Tak jak w przypadku innych produktów, bezprzewodowy trackball został stworzony przy zastosowaniu zaawansowanej cyfrowej technologii radiowej, która gwarantuje najlepsze efekty w promieniu 2 metrów. Urządzenie działa bez problemu nawet jeśli nie jest zachowana linia wzroku między nadajnikiem a odbiornikiem, co stanowi istotną zaletę w porównaniu do produktów opartych na technologii na podczerwień.

Wartość dodana: optyczna technologia odczytu
Tak jak w pozostałych trackball-ach, Logitech zastosował również w tym produkcie optyczną technologię odczytu. Oznacza to, iż precyzyjny ruch kursora przekazywany jest z kuliki do komputera drogą optyczną.

Połączenie dwu technologii Logitecha
Stworzenie bezprzewodowego trackball-a TrackMan Wheel oznacza fuzję dwu podstawowych technologii używanych w peryferyjnych urządzeniach komunikacyjnych: technologii bezprzewodowej opartej na zastosowaniu fal radiowych i absolutnej precyzji, jaką daje optyczna technologia odczytu. Logitech jest liderem rynku w obu z nich od lat.

Fred Mauger, Product Marketing Manager Logitecha, odpowiedzialny za urządzenia wskazujące wyjaśnia: "Będąc liderem w obu dziedzinach było jasne, iż nadejdzie dzień, kiedy zdecydujemy się na połączenie ich w jednym produkcie, trackball-u TrackMan Wheel, który obecnie zostaje wprowadzony na rynek. Tak naprawdę jesteśmy bardzo dumni z tego osiągnięcia: optyczny trackball bezprzewodowy, idealny na pulpit roboczy, o srebrzystym kolorze, podobnym do tego, jaki posiada Cordless MouseMan Wheel, który okazał się wielkim sukcesem".

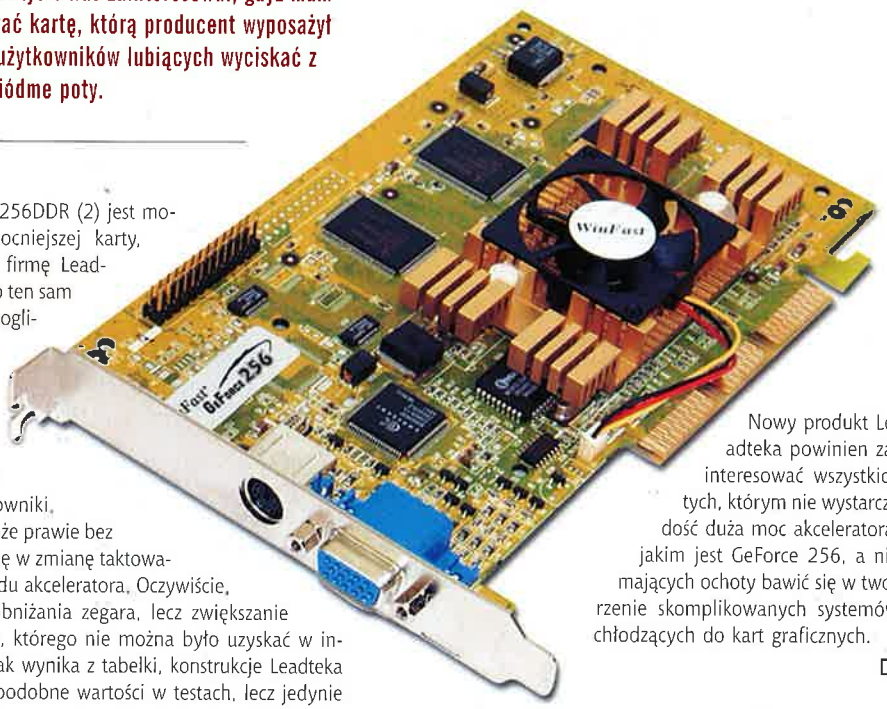
Elegancka stylistyka
Wzornictwo zaczerpnięte zostało w dużej części z Cordless MouseMan Wheel, który jest na rynku już od ponad roku. Dając dodatkowo wspaniałą precyzję, jaką zapewnić może jedynie trackball, bezprzewodowy TrackMan Wheel stał się absolutnie nieocenionym narzędziem, preferowanym szczególnie przez zaawansowanych użytkowników. Poza swym, przyciągającym wzrok, klasycznym, srebrzystym wyglądem, trackball ten posiada zaokrąglony, ergonomiczny kształt, zapewniający, że ręce i nadgarstki nie ulegną zmęczeniu podczas długiej pracy.

WinFast GeForce 256DDR (2)

Akcelerator z dopałką

Mam nadzieję, że podtytuł was zainteresował, gdyż mam zamiar zaprezentować kartę, którą producent wyposażył odpowiednio dla... użytkowników lubiących wyciskać z akceleratorów 3D siódme poty.

Mike-L

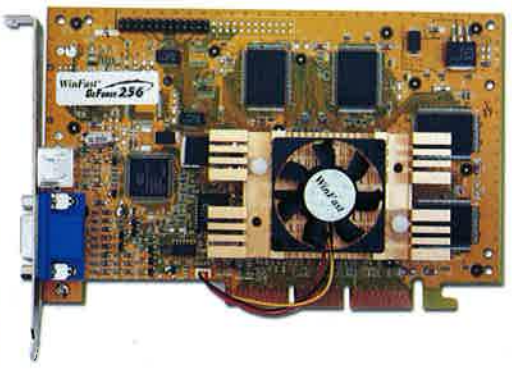


WinFast GeForce 256DDR (2) jest modyfikacją najmocniejszej karty, produkowanej przez firmę Leadtek. Praktycznie jest to ten sam produkt, o którym mogliście przeczytać w poprzednim numerze, lecz dołączono do procesora dość pokaźnych rozmiarów radiator oraz ciut zmodyfikowane sterowniki. Dzięki temu każdy może prawie bez ograniczeń pobawić się w zmianę taktowania pamięci oraz układu akceleratora. Oczywiście, nie mam na myśli obniżania zegara, lecz zwiększanie wartości do poziomu, którego nie można było uzyskać w innych konstrukcjach. Jak wynika z tabelki, konstrukcje Leadteka praktycznie osiągają podobne wartości w testach, lecz jedynie obecną wersję możemy przyspieszyć o około dwadzieścia do trzydziestu procent. Jest to dość dobry wynik, zważywszy, że uzyskano go bez jakiegokolwiek dodatkowego chłodzenia układu karty. Niestety przy ustawieniach maksymalnych, podawanych przez producenta, pojawiły się przekłamania w grafice, objawiające się migoczącymi kolorowymi kropkami.

W sterownikach, dołączonych do karty, znaleźć można zakładkę, pozwalającą na zmianę zegarów taktujących pamięć DDR SGRAM oraz kość GeForce. Tam także możemy włączyć obsługę wyjścia video, do którego możemy podłączyć magnetowid, telewizor lub inny odbiornik obrazu. Skoro karta wyświetla kilkadziesiąt klatek na sekundę w rozdzielczości 800 na 600 punktów, to nic nie stoi na przeszkodzie, by zagrać w ulubione pozycje, śledząc obraz nie na piętnastocalowym monitorze, ale na dwudziestopięciocalowym lub większym telewizorze. Obraz jest dość dobry i mimo niewielkiej różnicy kolorów można bez problemu zanurzyć w odmęty trzeciego wymiaru. Dodatkowo, producent uraczył nas pełną wersją oprogramowania, służącego do dekodowania filmów zapisanych na krążkach DVD, które przebojem zdobywają rynek polski.

Nowy produkt Leadteka powinien zainteresować wszystkich tych, którym nie wystarcza dość duża moc akceleratora, jakim jest GeForce 256, a nie mających ochoty bawić się w tworzenie skomplikowanych systemów chłodzących do kart graficznych. □

Kategoria	Jednostka	WinFast (2) GeForce 256	WinFast GeForce 256	Asus 8200 GeForce 256	Diamond Viper II	Voodoo 3 3500 TV
GL Quake						
640x480	fps	248,40	249,40	247,80	94,90	116,10
800x600	fps	179,60	179,70	177,30	71,20	80,30
1024x768	fps	116,70	116,70	115,40	46,80	53,40
Quake II						
800x600	fps	144,00	141,80	140,70	102,00	76,00
1024x768	fps	124,30	123,60	123,20	90,30	73,00
1600x1200	fps	x	58,80	58,80	50,60	39,20
Quake III Arena						
Fastest	fps	66,60	66,70	76,70	72,30	x
HQ 800X600	fps	67,20	67,40	66,50	58,30	x
HQ 1024X768	fps	58,10	58,00	57,50	47,20	x
HQ 1600X1200	fps	x	22,80	22,70	19,00	x
Turok						
D3D 800x600	fps	132,10	131,00	93,10	66,50	91,70
Turok 2						
800x600	fps	55,80	56,10	47,50	x	44,70
1024x768	fps	56,10	55,80	46,80	x	43,90
Incoming 16 bit						
800x600	fps	112,10	111,40	78,51	59,07	75,10
1024x768	fps	116,03	115,61	78,68	30,92	74,68
Incoming 32 bit						
800x600	fps	111,61	111,84	76,43	54,33	x
1024x768	fps	112,48	112,08	75,39	30,02	x
3D Mark 99 Max						
800x600x16	3DMarks	5028,00	5038,00	4518,00	4642,00	2972,00
3D Mark 2000						
Default Benchmark	3DMarks	3606,00	3619,00	3573,00	2060,00	x
Final Reality 3D	R Marks	5,57	5,54	4,95	4,18	x
Final Reality 2D	R Marks	5,08	5,09	5,08	5,11	x
Final Reality Overall	R Marks	5,70	5,72	4,77	4,21	4,03



INFO • INFO • INFO

Leadtek WinFast GeForce 256DDR (2)

Dane techniczne:
procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x, 2x
pamięć: 32MB DDR SGRAM
wyjścia: TV/S-VHS

Plusy
- wysoka wydajność
- duże możliwości podkręcania

Minusy
- nic ponad standardowe wyposażenie

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Internet:
www.gasco.com.pl
www.leadtek.com.tw

Cena:
1300 zł

Sony SDM-N50

Cieniutki, ale jednak byk

Wyświetlacze ciekłokrystaliczne, pojawiające się na polskim rynku od pewnego czasu, przerażały potencjalnych nabywców ceną i mimo wszystko niewielkimi możliwościami. Zajmowały za to mało miejsca na biurku, co wielu zasobniejszych użytkowników doceniło i podejrzewam, że nie mają zbyt wielu powodów do narzekania.

techNICK

Najnowszy model monitora LCD, zaprezentowany przez firmę Sony, nazywa się SDM-N50, jest, jak zapewnia producent, jednym z najcieńszych tego typu urządzeń na świecie. I nie chodzi tu o to, że jest najsłabszy ;-), a o to, iż grubość-głębokość wynosi... 12mm, popatrzcie na zdjęcie monitora. Niektórzy przyczepią się do tego, że stoi on na podstawce, która przecież też powinna się liczyć. W porządku, dla nich jestem gotów rozmontować podstawę i zawiesić wyświetlacz na ścianie. Takie rozmiary uzyskano dzięki umieszczeniu modułów zasilającego, oraz wszelkich konwerterów i przewodów w osobnej obudowie, tak zwanym Media Box, który połączono z wyświetlaczem za pomocą pojedynczego przewodu. Do modułu Media Box możemy podłączyć dwa źródła obrazu, czyli na przykład dwa komputery i przyciskiem, umieszczonym na obramowaniu monitora wybierać, to, które jest nam w danej chwili potrzebne. Jest to dodatkowy zysk, jeśli chodzi o powierzchnię biurka, zajętego przez dwa różne monitory, a jest to całkiem sporo miejsca.

Współczynnik kontrastu wynosi 300 do 1, czyli dorównuje już urządzeniom, wykorzystującym standardowe kinescopy. By jeszcze bardziej poprawić komfort pracy, projektanci umieścili tak zwane elektroniczne oko, dzięki któremu urządzenie jest w stanie samo dostosowywać jasność wyświetlanego obrazu do aktualnego oświetlenia stanowiska pracy. Przypomnijcie sobie dni, kiedy słońce jest przysłaniane co jakiś czas chmurami, wtedy albo obraz jest zbyt jaskrawy i razi oczy, a w innym momencie nic nie widać, bo jest on zbyt ciemny. Kąty, pod którym możemy oglądać obraz na wyświetlaczu, to odpowiednio 140 stopni w poziomie i 120 w pionie. Następną innowacją jest wprowadzenie technologii Digital Smoothing, czyli rozmywania obrazu, pozwalającej na poprawienie jakości tego, co widać na ekranie. Dzięki niej obraz w rozdzielczościach 640x480 i 800x600 punktów nie jest tak bardzo niewyraźny i postrzępiony, jak na monitorach LCD starszego typu. Nawet gry wyglądają dość przyzwoicie i zabawa nie jest męczarnią dla wzroku.

Sensor użytkownika to kolejna technologia, dzięki której Sony chce zwrócić uwagę na swój produkt. Funkcja ta umożliwia takie skonfigurowanie urządzenia, by wyłączało się wtedy, gdy nie ma przed nim użytkownika, jest to o wiele skuteczniejszy sposób na zaoszczędzenie energii niż standardowe, programowe ustawienia w połączeniu z wygaszaczem ekranu. W pudełku znajdziemy także niezbyt pokaźnych rozmiarów przejściówkę, pozwalającą na podłączenie panelu do komputerów Macintosh G3.

W okrągłej podstawie znajdują się dwa głośniczki o maksymalnej mocy dwóch watów każdy. W menu ekranowym można ustalić, czy chcemy korzystać ze standardowego stereo, czy może jednym z dwóch trybów Wide Stereo, dzięki którym wrażenia odsłuchowe są nieco inne. Inżynierowie uraczyli nas także opcją wzmocnienia basów, co przy średnicy głośniczków, wynoszącej około jednego cala, nie daje rewelacyjnych efektów. Pozwoliłem sobie przetestować tenże system audio i muszę stwierdzić, że generuje on dźwięk w pełnym spektrum, choć w niektórych częstotliwościach słychać dość duże przekłamania. Jakość dźwięku nie jest najlepsza, co wynika z małych rozmiarów. Melomani nie będą nimi zachwyceni, ale do delektowania się standardowymi odgłosami rzezi, wybuchów i tłuczonego szkła w zupełności wystarczą.

Panel Sony SDM-N50 jest nowoczesną konstrukcją, która rzeczywiście ma zadatki na produkt, wyznaczający nowe standardy w projektowaniu i produkowaniu wyświetlaczy ciekłokrystalicznych. Nam pozostaje jedynie mieć nadzieję, że tak jak w przypadku procesorów, wojna o klienta spowoduje znaaaaaaczne obniżenie cen, by szary użytkownik mógł sobie pozwolić na odrobinę luksusu ;-))). □

INFO • INFO • INFO • INFO

Sony SDM-N50

Dane techniczne:
wyświetlacz (rodzaj/przekątna): TFT LCD/15 cali
zalecana rozdzielczość: 1024 x 768
max. odświeżanie: 75Hz
pobór mocy (normal/off): 28W/poniżej 1W
dodatkowe: wbudowane w podstawę głośniki

Plusy
- idealna geometria
- małe zapotrzebowanie na miejsce na biurku
- sensor użytkownika

Minusy
- nie najlepsza jakość dźwięku

Dostarczył:
Tornado s.c.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0 22) 841-00-56
fax (0 22) 851-24-07

Internet:
www.tornado.com.pl
www.sony-cp.com

Cena:
Cena: 7930 zł

Nowości sprzętowe

Ma on wiele innych znamiennych cech, jak choćby eleganckie kontury, metalizowane wykończenie i zaokrąglone krawędzie, pokryte antypoślizgowym materiałem, zapewniające komfort pracy. Nie ma oczywiście splątanego kabla, zajmującego miejsce na biurku, co czyni bez wątpienia używanie go bardzo przyjemnym.

Cena i dostępność
Cordless TrackMan Wheel dostępny będzie w sprzedaży od sierpnia. Cena początkowa nie jest jeszcze znana, można jednak przypuszczać, że będzie oscylować w granicach 400 PLN netto.

Zgodność z systemami operacyjnymi:
Cordless TrackMan Wheel dostarczany będzie z oprogramowaniem MouseWare Logitecha, które zapewnia dostęp do Internetu po naciśnięciu klawisza poprzez funkcję WebWheel. Może być podłączany przez porty USB i PS2, więc zapewnia zgodność ze wszystkimi używanymi obecnie systemami operacyjnymi:
· Windows 3.1 i późniejsze
· Windows NT, Windows 2000
· MacOS 8.5 i późniejsze (USB)

www.tornado.com.pl

***

Nashuatec zaprezentowała najnowszy skaner Aficio SC450 charakteryzujący się możliwością skanowania dokumentów o formacie A3 z rozdzielczością do 800dpi. Konstrukcja urządzenia umożliwia wprowadzanie obrazu obydwu stron dokumentów. Dodatkowo ulepszone układy optyczne radzą sobie ze sczytywaniem danych z materiałów błyszczących. Aficio SC450 podłączamy do komputera poprzez złącze SCSI.

www.euroimpex.com.pl

***

ePhoto CL30 Clik! to kolejny cyfrowy aparat fotograficzny prezentowany przez firmę Agfa. Dzięki specjalnej konstrukcji dane zapisywane są na nowym nośniku Clik produkowanym przez firmę Iomega. Urządzenie wyposażono w ciekłokrystaliczny wyświetlacz, którego przekątna wynosi 1,8 cala. Maksymalna rozdzielczość wykonywanych zdjęć wynosi 1440 na 1080 punktów. Na czterdziestomegabajtowym nośniku można zmieścić maksymalnie do 360 obrazów.

www.agfa.com.pl

***

Aiwa rozpoczęła batalię o zagarnięcie części rynku domowych, cyfrowych urządzeń zapisująco-odczytujących. Zaprezentowała między innymi urządzenie XM-H100 wyposażone w dysk twardy o pojemności trzydziestu gigabajtów, na którym można nagrać maksymalnie trzydzieści godzin materiału wideo. Oczywi-

Nowości sprzętowe

ście przy najlepszej jakości zgrywanego obrazu na dysku zmagazynujemy jedynie dziesięć godzin filmu.

www.aiwa.com

***

Fima Verbatim oraz jej dystrybutor na terenie Polski - firma TORNADO przedstawiają nowy system sprzedaży nośników, płyt Verbatim DataLifePlus CD-R.
W dotychczasowej ofercie znajdowały się jedynie pojedynczo pakowane płyty CD-R Verbatim. Wychodząc naprzeciw osobom potrzebującym większych ilości płyt CD-R, ale nie ilości hurtowych (np. 100 szt), firma Verbatim wprowadziła do oferty płyty Verbatim DataLifePlus CD-R pakowane po 25 oraz 50 szt. Płyty pakowane są w standardzie spindle. Oznacza to, że użytkownik kupuje płyty bez pudełek. Sprzedaż taka charakteryzuje się znacznym obniżeniem ceny jednostkowej płyty CD-R.
Płyty Verbatim DataLifePlus CD-R oferują użytkownikom wiele dogodnych funkcji, np.:
- możliwość użycia w nagrywarkach CD-R x1 do x8
- wygodną, białą powierzchnię, na której łatwo pisać oraz drukować
- pokrycie płyty w opatentowanej technologii METAL AZO, dzięki której płyta jest znacznie bardziej odporna na zadrapania i rysy
- dożywotnią gwarancję

www.tornado.com.pl

***

Epson przedstawił nowy skaner Expression 1600. Nowe rozwiązania techniczne wprowadzone przez producenta zapewniają bardzo wysoką jakość skanowania dokumentów. Nowinki umożliwiają lepsze wprowadzanie obrazów z półprzezroczystych i całkowicie transparentnych nośników, takich jak na przykład wszelkiego rodzaju klisze i folie. Szybkość i precyzja działania pozwala na dokonanie podglądu dokumentu w niespełna osiem sekund, a zeskanowanie slajdu z rozdzielczością 1600dpi zajmuje niewiele ponad pięćdziesiąt sekund.

www.epson.com

***

Fireball lct15 jest jedną z ciekawszych konstrukcji przedstawionych niedawno przez firmę Quantum. Jak zapewnia producent jest to

Skanery Primax

OneTouch 5300, OneTouch 7600 i OneTouch 7600 USB

Czy ktoś z czytelników miał kiedyś do wykonania pracę/referat na dowolny temat, na przykład o pisklętach ptaków afrykańskich, a może kolejny numer gazetki szkolnej? Jeśli tak, to wszyscy posiadający komputery dokonali tego przy jego pomocy. Na pewno wyszukali gdzieś obrazki w Internecie, lecz były one dość kiepskiej jakości, niska rozdzielczość, mała ilość kolorów. Po wydrukowaniu nie przedstawiało się to najlepiej.

Maciej Lewczuk

Odpowiednim narzędziem w takim przypadku okazuje się skaner. Do niedawna ręczne urządzenia dostępne były dla wszystkich, gdyż ich cena w przeciwieństwie do profesjonalnych, stołowych urządzeń była na tyle niska, że mogła sobie na nie pozwolić większość użytkowników. Obecnie postęp technologiczny i wojna cenowa sprawiły, że także płaskie skanery trafiły pod strzechy. Ceny całkiem przyzwoitych konstrukcji wahają się w przedziale od około dwustu pięćdziesięciu do tysiąca złotych, co jest spowodowane głównie jakością użytych podzespołów, znaczkiem firmy produkującej urządzenie oraz dołączonym oprogramowaniem. W niniejszym artykule mamy zamiar przybliżyć wam trzy nowe skanery stołowe, które pojawiły się w ofercie firmy Primax, znanej z produkcji wszelkiego typu myszek, trackballi oraz joysticków. Są to modele różniące się od siebie rozdzielczością optyczną układu odczytującego obraz oraz sposobem podłączenia do komputera.

Na pierwszy ogień poszedł model Primax OneTouch 5300, który jest najtańszym z trójki testowanych skanerów. Co otrzymujemy za niewiele ponad trzysta złotych? Kartonowe pudełko wypełnione skanerem, instrukcjami obsługi, zasilaczem, przewodem połączeniowym oraz dodatkowymi naklejkami z napisami w kilku językach. Skaner posiada listwę, zapewniającą optyczną rozdzielczość skanowania 300 na 600 dpi (punktów na cal). Od tej wartości zależy jakość wprowadzanych obrazów tak kolorowych, jak i czarno-białych, czy skanowanych w odcieniach szarości. A co z owymi 2400 dpi wypisanymi na pudełku oraz we wszystkich reklamach? Ano jest to rozdzielczość, którą teoretycznie możemy uzyskać, lecz jest to dalej 300 na 600, tyle że interpolowane programowo. Polega to na dodaniu do obrazu dodatkowych punktów obrazu pomiędzy dwoma sąsiednimi, oraz ustalenie barwy powstałego na średnią barw źródłowych pixeli. Dzięki temu zabiegowi, zwanemu interpolacją, otrzymany obraz charakteryzuje się większą rozdzielczością, lecz jednocześnie jest mniej ostry.

Primax OneTouch 5300 łączymy z komputerem przewodem, którego końcówka pasuje jedynie do portu drukarkowego, czyli LPT. Jeśli ktoś posiada drukarkę, to niech się nie załamuje, gdyż przełączanie nie będzie konieczne. Skaner został wyposażony w przelotowy port równoległy, dzięki czemu unika się konieczności częstej zamiany wtyczek.

Podobne rozwiązanie znajdziemy w modelu 7600, który różni się przede wszystkim rozdzielczością optyczną - 600x1200 punktów na cal. Prędkość skanowania nie różni się w znaczący sposób, gdyż dane przesyłane są poprzez dość wolny interfejs. Skanowanie arkusza testowego wraz z rozgrzewaniem lampy oświetlającej obraz trwa około minuty i dziesięciu sekund. Procedura przewidywała rozdzielczość 300dpi przy maksymalnej palecie kolorów, 36 bitów na punkt, oraz standardowych parametrach sterownika TWAIN.

W przypadku trzeciego urządzenia, czyli skanera Primax OneTouch 7600 USB, poza sposobem łączenia z komputerem nie różni się praktycznie niczym od modelu 7600. Oczywiście, interfejs zastosowany w tym urządzeniu pozwala na przesyłanie danych z dużo większą prędkością. Rozgrzewanie lampy zabiera tyle samo czasu, co u poprzedników, czyli około 45 sekund, ale przechwycenie obrazu arkusza testowego trwało około 10 sekund. Jakość skanowanych dokumentów jest dość wysoka, choć nie jest tak dobra, jak w przypadku profesjonalnych narzędzi, których cena jest jednak dużo wyższa.

Wszystkie testowane produkty posiadają demontowaną klapę, odgradzającą skanowany dokument od światła z zewnątrz, która umożliwia wprowadzanie obrazów nawet z takich pozycji, jak na przykład encyklopedii czy innych materiałów.

Z przodu obudów wszystkich urządzeń umieszczono pięć przycisków, dzięki którym wykonywanie pewnych czynności staje się po prostu formalnością. Naciśnięcie klawiszu SCAN powoduje rozpoczęcie procedury odczytywania obrazu ze źródła, umieszczonego na szklanym blacie urządzenia i po zakończeniu przesłania danych do aplikacji, określonej jako docelowa. Szczytywany jest dokument o wymiarach 8,5 na 11 cali w kolorze i przy rozdzielczości 100dpi. Następny w kolejności jest przycisk COPY/PRINT, który umożliwia skorzystanie z funkcji prostej kserokopiarki, jeśli posiadamy drukarkę, z jakością dopasowaną do możliwości urządzenia wyjściowego. FAX pozwala na wprowadzenie obrazu i umieszczenie go w oprogramowaniu służącym do przesyłania faksów, z jakością standardową dla tego typu dokumentów i oczywiście w czerni i bieli. Klawisz Custom służy do wprowadzania obrazu zawierającego napisy, konwersji na tekst i umieszczenie go docelowo w Notatniku. CANCEL przerywa wykonywanie skanowania dokumentów. Oczywiście, wymienione funkcje można modyfikować, czyli na przykład zmieniać jakość odczytywanych obrazów, czy też wybierać inne niż przypisane fabrycznie aplikacje docelowe.

Do wszystkich modeli dołączono dość bogaty pakiet oprogramowania, pozwalającego wykorzystać możliwości, jakie dają użytkownikowi skanery. Znajdziemy między innymi program PaperPort, który jest praktycznym centrum pozwalającym zarządzać w efektywny sposób skanowanymi dokumentami. Można tworzyć foldery-albumy, zawierające obrazy wszelkiego typu, od zdjęć po teksty oraz okraszać je nazwami i podpisami. Otrzymujemy także możliwość przesłania ich do aplikacji, reprezentowanych przez ikony umieszczone na dolnym panelu. MGI PhotoSuite jest programem służącym do tworzenia różnorakich kart okolicznościowych, wizytówek, kartek pocztowych, plakatów, kolaży, kalendarzy i innych. Rzecz jasna, znajdziemy tu również narzędzia do obróbki zeskanowanych obrazów, no i oczywiście do późniejszego ich wydruku. Dostarczona na osobnej płytce aplikacja Xerox Textbridge Classic 2,0 jest programem OCR (Optical Character Recognition), czyli takim, który odczytaną stronę tekstu zamienia na litery rozpoznawalne przez edytory. Jest to dość przydatne narzędzie, szczególnie w przypadkach, gdy musimy wprowadzić do komputera dość duże ilości danych tekstowych. Dzięki skanerowi i tego typu aplikacji nie musimy mozolnie wklepywać tekstu tylko dostarczamy obraz dokumentu do komputera, a on za pomocą aplikacji załatwia całą resztę. Wśród dość dużej liczby dostępnych języków znajdziemy także polski.

Zróżnicowanie parametrów i cen pozwala dobrać któryś z egzemplarzy Primax OneTouch do możliwości finansowych oraz potrzeb praktycznie każdego użytkownika. Oczywiście, profesjonalistom nie polecę skanerów Primaxa, gdyż są one przeznaczone raczej do użytku domowego, ale większość użytkowników będzie z nich w pełni zadowolona. □

Primax OneTouch 5300

Dane techniczne:
rozdzielczość optyczna: 300x600dpi
rozdzielczość interpolowana: 2400dpi
głębia kolorów
kolor/szarości (bity): 36/12
interfejs: LPT (EPP)
obszar skanowania: A4

Plusy
- dobre oprogramowanie
- prostota obsługi

Minusy
- krótki przewód połączeniowy

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0 71) 324 05 00
fax (0 71) 324 05 29

Internet:
www.ab.com.pl
www.primax.com.pl

Cena:
320 zł

Primax OneTouch 7600

Dane techniczne:
rozdzielczość optyczna: 600x1200dpi
rozdzielczość interpolowana: 2400dpi
głębia kolorów
kolor/szarości (bity): 36/12
interfejs: LPT (EPP)
obszar skanowania: A4

Plusy
- łatwa obsługa
- bogaty pakiet oprogramowania

Minusy
- krótki przewód połączeniowy

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0 71) 324 05 00
fax (0 71) 324 05 29

Internet:
www.ab.com.pl
www.primax.com.pl

Cena:
460 zł

Primax OneTouch 7600 USB

Dane techniczne:
rozdzielczość optyczna: 600x1200dpi
rozdzielczość interpolowana: 2400dpi
głębia kolorów
kolor/szarości (bity): 36/12
interfejs: USB
obszar skanowania: A4

Plusy
- duża szybkość skanowania
- bogaty pakiet programów

Minusy
- brak opisu programów w polskiej wersji instrukcji

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0 71) 324 05 00
fax (0 71) 324 05 29

Internet:
www.ab.com.pl
www.primax.com.pl

Cena:
490 zł

PC Serwis
Karabeli 2a 01-313 Warszaw
tel.0-22 6651404,0-604 8763
Poniedziałek-piątek 11-18

Do cen należy doliczyć podatek VAT 22%
Ceny z dnia 03.04.2000r.
Mogą ulec zmianie bez powiadomienia
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telewizja Polska Program II
Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC

MINI PC 2000 1479
Celeron 433,płyta Intel i810,32MB RAM,
SVGA i810 z dynamicznym RAM do 32MB AGP
HDD 4.3GB,sound 16-bit 3D,CD-ROM 48x LG,
obudowa midi tower AT
NA RATY już od 76zł/miesiąc (24 raty

GAMER PC 2000 1999
Celeron 500,płyta VIA Apollo 133Mhz,
64MB RAM,SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP,
HDD 8,4GB,SoundPro 16bit 3D PCI,modem 56
CD-ROM 48x LG,obudowa midi tower ATX
NA RATY już od 103zł/miesiąc (24 raty

EXPERT PC 2000 3850
Intel Pentium III 600E,płyta Intel BX 133Mhz,
128MB RAM,SVGA GeForce 256 32MB AGP,
HDD 20,4GB,Sound Blaster Live,CD-ROM 48x
obudowa midi tower ATX
NA RATY już od 200zł/miesiąc (24 raty
Do każdego zestawu GRATIS !!!
WINDOWS 2000 Profesional wersja próbna

DOWOLNE MODYFIKACJE ZESTAWÓW
Głośniki: 80W *25zł*, 240W+subwoofer 135
Klawiatura Win'98 *20zł*, mysz A4Tech 10
Monitor Samsung Samtron 55E 15" 495
Monitor Samsung Samtron 75E 17" 770
Drukarka Lexmark Z11 *235zł*, HP 610C 325
Wymiana CD-ROM na DVD-ROM 8x 399

TYLKO PRZY ZAKUPIE RAZEM Z ZESTAWE

PROCESORY
Celeron 433 *355zł* Pentium3 550E slot1 860
Celeron 466 *389zł* Pentium3 550E s370 887
Celeron 500 *420zł* Pentium3 600E slot1 1110
Celeron 533 *511zł* Pentium3 600E s370 1099

DYSKI TWARDE SAMSUNG SPINPOINT
4.3GB *310zł*, 8.4GB *380zł*, 10.2GB 420
13.6GB *466zł*, 18.2GB *515zł*, 20.4GB 566

PROMOCJA
CD-Recorder LG *8xCD-R/4xCD-RW/32x* 899

KARTY GRAFICZNE I TUNERY PIXELVIEW FIRMY PROLINK

Riva TNT2 M64 32MB PCI 410
wydajna karta graficzna, idealna do komputerów bez złącza AGP
Riva TNT2 M64 32MB AGP 299
wydajna karta graficzna,idealna do komputerów z procesorem Celeron
Riva TNT2 M64 All in ComboTV 128 675
Karta graficzna zaopatrzona w tuner TV, radio,telegazetę,pilota,program WinDVD oraz wyjście na TV
Riva TNT2 Ultra 32MB 499
bardzo wydajna karta graficzna,idealna do komputerów z procesorem Pentium III
Tuner TV PV-BT878 255
tuner zawiera pilota,radio i telegazetę
Meeting PAK 215
zestaw do wideokonferencji zawierający kamerę,mikrofon oraz oprogramowanie
POWER STUDIO PAK 360
zestaw do wideokonferencji zawierający tuner TV PV-BT878,Meeting PAK oraz program Ulead Video Studio

TAKŻE MONITORY: LG,Philips,Hitachi,Beline
PŁYTY GŁÓWNE: Asus,Abit,Soyo,A-Trend, Gigabyte,Lucky Star,Procomp,Super Mic
KARTY GRAFICZNE: A-Max,Creative,Diamond S3,Matrox,STB
DYSKI TWARDE: IBM,Samsung,Seagate
CD-ROM'y: LG,Samsung,Toshiba
DRUKARKI: Canon,Epson,Lexmark,HP
SKANERY: Agfa,Artec,Plustek,HP

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 35 zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową w ciągu 5 dni roboczych (koszt 30-100 zł w zależności od wielkości i wagi - kurier firmy SERVISCO) Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

SPRZEDAŻ RATALNA
PRAWIE CAŁY KRAJ
Dwa dokumenty tożsamości+zaświadczenie o stałym dochodzie minimum 535zł+rata, pierwsza wpłata 5%,zawarcie umowy u klienta 100zł, oprocentowanie 18,5%-20% w skali roku.

Nowości sprzętowe

pierwsze tego typu urządzenie, które zbudowano przy użyciu talerzy o pojemności 15GB. Dodatkowo zastosowanie nowych technologii przy konstruowaniu dysku pozwoliło na obniżenie wytwarzanego hałasu do wartości trzydziestu jeden decybeli. Pamięć cache wbudowana w napęd wynosi 512 KB, a talerze kręcą się z prędkością 4400 obrotów na minutę. Dyski z tej rodziny dostępne są od kwietnia.

www.quantum.com

***

PTMTL43 to jak zapewnia producent, firma Alps Electric, najmniejsza drukarka, która potrafi wydrukować obraz z jakością fotograficzną. Pracujące w technologii sublimacyjnej urządzenie charakteryzuje się rozdzielczością 300dpi. Maksymalna powierzchnia jaką drukarka potrafi zadrukować wynosi 124 na 86 milimetrów. Cena ma wynosić 450 dolarów, lecz urządzenie będzie dostępne głównie w... Japonii.

www.alps.com

***

Wrocławska spółka AB SA - wyłączny dystrybutor projektorów CTX Opto, informuje o zmianie nazwy producenta. Nowa nazwa producenta projektorów CTX Opto to Optoma. Pomimo zmiany nazwy producenta, wszystkie dotychczasowe modele projektorów nadal wchodzą w skład serii o nazwie EzPro. Dodatkowo wrocławski dystrybutor wprowadza do oferty nowe modele projektorów, przeznaczonych do prezentacji multimedialnych: EzPro 610H oraz EzPro 615. Jest to interesująca propozycja dla firm zajmujących się prezentacjami i szkoleniami. •ródłem obrazu w tych modelach są potrójne wyświetlacze 0.9" TFT. Wysokie parametry techniczne, takie jak: jasność 1100 ANSI lumenów (model 610H) oraz 1000 ANSI lumenów (model 615), rozdzielczość 800x600 oraz kontrast 200:1 pozwalają na uzyskanie obrazu bardzo dobrej jakości. Maksymalnie możemy osiągnąć obraz o bardzo dużej przekątnej obrazu - aż do 260". Zarówno model EzPro 610H, jak i EzPro 615 posiadają lampę najnowszej generacji - UHP 120W o żywotności 2000h, z wmontowanym wskaźnikiem stopnia jej zużycia.

Gamester Evolution Pad

Zabawa w przestrzeni

Dużą furorę robią ostatnio na rynku urządzenia, których podstawową właściwością jest możliwość sterowania poprzez odpowiednie wychylenie. Działają one na zasadzie układów żyroskopowych, pozwalając dość dobrze wczuć się w rolę kierującego pojazdem, czy postacią w ulubionej grze.

Maciej Lewczuk

Do naszego labolatorium trafiło urządzenie, wyprodukowane przez firmę Gamester, a chodzi o pad nazwany Evolution. Dzięki wbudowanemu układowi sensorów G-Force Tilt, urządzenie można wykorzystać w dwojaki sposób, gdyż za pomocą zamontowanego przełącznika MODE mamy możliwość wyboru trybu pracy pomiędzy standardową obsługą pada i detekcją ruchu. Dzięki tej drugiej funkcji, gry nabierają całkiem innego wymiaru, gdyż kierując na przykład samolotem nie potrzebujemy wolantu i orczyka, a zastępuje je przechylanie urządzenia na boki i przód oraz tył. Dość ciekawie także steruje się symulatorami wyścigów samochodowych. Dodatkowe dziesięć programowalnych klawiszy pozwala w pełni rozkoszować się zabawą bez potrzeby wykorzystania przycisków klawiatury. Po zainstalowaniu sterowników, pozostaje jedynie kalibracja urządzenia, przy której najważniejsze jest ustalenie pozycji spoczynkowej, czyli takiej, przy której pojazd lub postać nie porusza się. Jeśli nie zrobi się tego dokładnie, można to "przepłacić" szybkim zmęczeniem przedramion. Dodatkowe pokrętła pozwalają na wybór czułości systemu G-Force Tilt w płaszczyźnie X oraz Y. Osoby z dużymi dłońmi mogą mieć problem z używaniem pada, ponieważ, trzymając wygodnie całe urządzenie, trzeba dość mocno zginać palce, by obsłużyć klawisze. Pokrycie standardowym tworzywem powoduje dosyć szybkie pocenie się dłoni. Jeśli chodzi o precyzję działania układu detekcji przechyłów, to mógłby on funkcjonować trochę dokładniej, lecz mimo wszystko nie jest to znaczny mankament.

Gamester Evolution Pad jest dość ciekawą alternatywą dla droższych urządzeń, oferowanych przez bardziej znane firmy. Można go polecić osobom poszukującym odmiany w sterowaniu ulubionymi grami i nie mającymi zamiaru rujnować domowego budżetu wydatkami na drogie urządzenia. □

INFO • INFO • INFO

Gamester Evolution Pad

Dane techniczne:
technologia: G-force Tilt
liczba przycisków: 10
dodatkowe: regulatory czułości

Plusy
• duża liczba przycisków

Minusy
• niezbyt wysoka czułość sensorów ruchu
• nie dla osób z dużymi dłońmi

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20
fax (0 22) 641-84-82

Internet:
e-mail: manta@tomnet.pl

Cena:
149 zł

Guillemot Dual Analog Gamepad

Podwójna zabawa

Wiele już padów przewinęło się przez redakcję CD-Action. Były takie, które oferowały niewiele za dość przyzwoitą cenę, te droższe, lepiej wykonane oraz oferujące bardzo zaawansowane technologie oraz wyśmienitą jakość wykonania, za które niestety trzeba było zapłacić już dość spore sumki.

techNICK

Tym razem zaprezentujemy produkt, którego w końcu mogą pozazdrościć nam, właścicielom blaszaków, użytkownicy PSXów. Jest to dość śmiałe stwierdzenie, lecz spróbujemy tego dowieść. Pad stworzony przez inżynierów firmy Guillemot jest urządzeniem, łączącym w sobie funkcje kontrolera analogowego i cyfrowego. Różnica pomiędzy dotychczasowymi konstrukcjami tego typu jest taka, że oprócz kontrolera analogowego i cyfrowego znajdziemy jeszcze... analogowy! Dzięki drugiemu manipulatorowi zyskujemy dodatkowe możliwości kontrolowania poczynaniami bohaterów gier lub pojazdów, które przyjdzie nam prowadzić. Dual Analog Gamepad możemy podłączyć do komputera w dwojaki sposób, tradycyjnie poprzez port gier na karcie dźwiękowej lub wykorzystując specjalną przejściówkę i umieszczając wtyczkę w gnieździe USB. Dość ciekawie wyglądają możliwości konfiguracji kontrolera, gdyż możliwe jest dowolne wykorzystanie tak cyfrowego D-Pada, jak i dwóch analogowych drążków. Na przykład lewy analog ustawiamy, by reagował jedynie na wychylenie w górę lub dół, a prawy na przesuwanie na boki. Świetnie sprawdza się to podczas symulacji wyścigów samochodowych, gdyż przypadkowe ruchy w innej osi nie wpływają na sterowność pojazdu. Podobnie jest ze wszystkimi pozycjami, mamy pełną możliwość kontrolowania ruchu, a duża liczba programowalnych przycisków nie pozwala na narzekania.

Guillemot Dual Analog Gamepad to kolejna niezła propozycja francuskiej firmy, która dość mocno rozwija się i zaczyna wyrabiać sobie w Europie i na świecie całkiem niezłą markę. □

INFO • INFO • INFO

Guillemot Dual Analog Gamepad

Dane techniczne:
ilość przycisków: 13
długość przewodu: 190cm
sposób podłączenia: GamePort/USB
kompatybilność: PC/MAC

Plusy
• doskonała precyzja sterowania
• świetna ergonomia wykonania

Minusy
• brakuje jedynie ForceFeedbacku

Dostarczył:
Gasco International S.C.
Ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Internet:
www.gasco.com.pl
www.guillemot.com

Cena:
157zł

PixelView Meeting PAK lite

Science Fiction dla każdego

Zestawy, dzięki którym każdy może komunikować się z przyjaciółmi i znajomymi za pomocą Internetu, lecz nie tylko przesyłając tekst, ale także dźwięk i obraz, a nawet animację na żywo to jak wiemy rzeczywistość. Należy tedy przyznać rację ludziom, którzy twierdzą, że prawdziwymi rodzicami większości wynalazków są twórcy literatury SF. Urządzenia opisywane przez nich, jeszcze kilkanaście lat temu, pojawiają się coraz częściej i to nie tylko w filmach, ale trafiają również pod strzechy.

Mike-L

Do niedawna za zestaw składający się z karty tunera telewizyjnego oraz kamery cyfrowej trzeba było zapłacić prawie tysiąc złotych. Obecnie coraz więcej firm stara się umieścić w swojej ofercie zestawy, pozwalające na przeprowadzanie wideo konferencji przy wykorzystaniu połączeń internetowych. Dba się także o uzyskanie jak najlepszych parametrów przy jednoczesnym utrzymaniu ceny, którą są w stanie zaakceptować użytkownicy nie dysponujący zbyt dużymi zasobami finansowymi. Taki zestaw zaproponowała użytkownikom firma Prolink, dostarczając kartę, kamerę, mikrofon oraz pakiet oprogramowania i żądając w zamian mniej niż trzysta złotych. Pomyślicie zapewne, że za takie pieniądze nie można uzyskać zestawu z prawdziwego zdarzenia. Niestety, takich czytelników rozczaruję, gdyż PixelView Meeting PAK lite, mimo że nie sprawia wrażenia niesamowitego sprzętu, to naprawdę spełnia pokładane w nim nadzieje.

Obniżenie kosztów produkcji uzyskano poprzez skonstruowanie prostej karty interfejsowej, na której zamontowano układ Brooktree BT878KHF, lecz nie instalowano tunera telewizyjnego, jak to ma miejsce w większości droższych konstrukcji. Inżynierowie wyszli z założenia, że jeśli kupuje się zestaw do wideo konferencji, to w większości wypadków moduł telewizyjny pozostaje nie wykorzystany, a jedynie zwiększa koszty. Dodatkowo karta posiada aż trzy wejścia, służące do doprowadzenia sygnałów z takich źródeł obrazu, jak między innymi magnetowidy, kamery oraz kamery cyfrowe. Dzięki temu nie jesteśmy ograniczeni jedynie do transferu obrazu z kamery dołączonej do zestawu. By skorzystać z mikrofonu, trzeba podłączyć go do wejścia minijack na karcie dźwiękowej.

Na oprogramowanie, dołączone do zestawu, składają się nie tylko sterowniki pozwalające na uruchomienie urządzeń, ale także aplikacje umożliwiające wykorzystanie zestawu do pracy lub zabawy. Wśród programów znalazła się między innymi obowiązkowa pozycja, czyli MS NetMeeting, dzięki której wykorzystamy PixelView Meeting PAK lite do przesyłania obrazu i dźwięku za pomocą Internetu lub sieci lokalnej do znajomych czy współpracowników. Dodatkowo ta aplikacja pozwala na udostępnianie innym dokumentów i jednoczesną ich obróbkę przez kilka osób, posiadających także tego typu oprogramowanie. Dodatkowo znajdziemy też pakiet LiveSuite, w skład którego wchodzą takie moduły, jak VideoPanel, Album, LiveSnap, CardMaker, SendMail, LiveDiary oraz LiveMonitor.

VideoPanel daje nam możliwość zgrywania sekwencji, pojedynczych klatek oraz zdalnego uruchamiania innych modułów. Parametry obrazu możemy ustalać w zależności od podłączonego źródła, czyli na przykład obraz ze znajdującej się w zestawie kamery możemy zapisywać w rozdzielczości do 356 na 292 punktów. Jeśli podłączymy magnetowid, działający w systemie PAL, to maksymalną możliwą rozdzielczością będzie 768 na 576 punktów. Oczywiście, aby film zapisywany na dysku charakteryzował się dużą liczbą klatek, do 30 na sekundę, należy zmniejszyć wielkość do 320 na 240. Rzecz jasna, jeżeli korzystamy z połączenia modemowego, to szybkość odświeżania obrazu, odbieranego przez komputer, z którym się połączyliśmy, nie będzie najwyższa, lecz wystarczy to w zupełności do zastosowań wideokonferencyjnych.

Album, jak sama nazwa wskazuje, pozwala zarządzać zapisanymi na dysku obrazami, animacjami oraz plikami dźwiękowymi. Możliwe jest grupowanie ich według określonych kategorii. LiveDiary to program do, no zgadnijcie do czego? Tak, do prowadzenia dziennika, na kartkach którego zapiszecie obrazki, animacje no i oczywiście tekst. CardMaker jest prostym edytorem graficznym, umożliwiającym projektowanie kart okolicznościowych czy laurek z wykorzystaniem obrazków zgromadzonych na dysku twardym. SendMail ułatwia wysyłanie filmików lub zdjęć za pomocą poczty elektronicznej.

PixelView Meeting PAK lite jest zestawem, którym zainteresować się powinni wszyscy, którzy przymierzali się do zakupu takowego zestawu, a nie zależy im na tym, by karta interfejsowa zawierała tuner telewizyjny. □

INFO · INFO · INFO · INFO

PixelView Meeting PAK lite

Dane techniczne:
procesor: BI878KHF
magistrala: PCI 2.1
wejścia: Digital-Camera, S-VHS, Composite
producent kamery: Rockwell
rozdzielczość: do 356x292 (CIF)
inne: automatyczna kalibracja jasności

Plusy
- niska cena
- niezbyt wysokie wymagania sprzętowe

Minusy
- gubienie pojedynczych klatek przy samplowaniu

Dostarczył:
Dostarczył:
PC Serwis S.C.
ul. Karabeli 2a
01-313 Warszawa
tel. (0 22) 665 14 04
fax (0 22) 665 14 04

Internet:
www.prolink.com.tw

Cena:
275 zł

Nowości sprzętowe

Oba modele rzutników mają możliwość zapamiętania 6-ciu niezależnych ustawień użytkownika, co jest bardzo przydatne w sytuacji, kiedy z projektora korzysta kilka różnych osób. Do projektorów wmontowany został głośnik wewnętrzny o mocy 3W. Poza tym oba urządzenia posiadają funkcję automatycznego dostrajania się, zoom ustawiany jest mechanicznie, posiadają obrotowy obiektyw oraz funkcję mouse. Oczywiście, dołączany jest także pilot zdalnego sterowania.
Wprowadzona zostaje także nowa seria projektorów ultraprzenośnych: pierwszym modelem z tej serii jest EzPro 710. Jest to bardzo lekki projektor, zaprojektowany z myślą o użytkownikach, dla których rzutnik jest codziennym narzędziem pracy. Jego podstawowa zaleta to kompaktowy kształt, co niezmiernie ułatwia przemieszczanie się z tym sprzętem: ciężar tego rzutnika to niewiele ponad 2kg, a wymiary to 88x213x252 mm. Projektor został wyposażony w układ DLP (Digital Light Processing) firmy Texas Instrument. Maksymalna rozdzielczość, w jakiej może pracować to 1024x768, w połączeniu z możliwością uzyskania ponad 16,7 mln kolorów, daje to bardzo rzeczywiste odwzorowanie wyświetlanego obrazu. Natomiast siła 600 ANSI lumenów pozwala na zachowanie ostrości obrazu nawet w jasnym pomieszczeniu. Wymiary uzyskanego obrazu mogą wynosić 28"-279", przy ekranie oddalonym od projektora od 1 do 10 metrów. Dodatkowo rzutnik posiada możliwość wyświetlania obrazu z dwóch niezależnych źródeł.
W modelu tym zastosowano zaawansowany układ elektronicznej korekcji trapezoidalnej oraz przyjazne dla użytkownika wielojęzyczne menu OSD.
Wszystkie projektory są kompatybilne z VGA, SVGA, XGA, VESA, jak również z systemami video: PAL/INTSC/SECAM, Composite Video, S-video.
Wszystkie modele objęte są 2-letnią gwarancją.

www.ab.pl

***

Gmate jest koreańską firmą, która zaprezentowała na targach CeBIT urządzenie nazwane Yopy. Jest to urządzenie wielkości dłoni dorosłego człowieka, i pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego Linux. Sercem komputera jest procesor StrongArm, a dodatkowo wyposażono Yopy w 32MB pamięci RAM i ciekłokrystaliczny wyświetlacz o przekątnej czterech cali. Dzięki zastosowanym technologiom urządzenie będzie w stanie komunikować się z Internetem oraz umożliwiać przeglądanie poczty elektronicznej oraz odsłuchiwanie muzyki, zapisanej w formacie MP3. Cena ma wynosić około 500 dolarów.

www.gmate.co.kr

***

Cadena Systems poinformowała o wprowadzeniu do swojej oferty innowacyjnych kart rozszerzających w standardzie CompactFlash Typ II, przeznaczonych do przenośnych kom-

Nowości sprzętowe

puterów wykorzystujących system operacyjny Windows CE. Dzięki najnowszym produktom Xircoma użytkownicy handheldów będą mieli możliwość wysyłania i odbierania e-maili, korzystania z Internetu oraz wysyłania i odbierania faksów. Karty serii Xircom CompactCard umożliwiają także błyskawiczne przesyłanie danych z/do stacjonarnego PC-ta oraz synchronizację danych. Po zastosowaniu specjalnej przejściówki (tzw. caddy) możliwe jest wykorzystanie tych kart w klasycznych notebookach wyposażonych w gniazda PCMCIA Typ II. Wszystkie wymienione poniżej produkty wyposażone są w dożywotnią gwarancję.

W sprzedaży znajdą się trzy rodzaje kart CompactCard:
1. Xircom CompactCard Ethernet 10 - karta sieciowa pracująca z prędkością 10 Mbps, wyposażona w złącze RJ-45. Cena SRP: 492 zł + VAT

2. Xircom CompactCard Modem 56k V.90 GlobalACCESS - karta modemowa (56000 bps) + faks (14400 bps), wyposażona w złącze RJ-11. Cena SRP: 492 zł + VAT

3. Xircom CompactCard GSM - karta umożliwiająca podłączenie telefonu GSM (dostępne są pakiety do różnych modeli telefonów) i korzystanie za jego pośrednictwem z Internetu z prędkością do 9600 bps. Cena SRP: 428 zł + VAT

www.cadena.com.pl

***

Hewlett-Packard może pochwalić się nową nagrywarką nazwaną CD-Writer Plus 9310i, pozwalającą zapisywać płytki CD-R z prędkością 10x, CD-RW z czterokrotną, a czyta dane z maksymalną szybkością 32x. Napęd podłączamy do komputera poprzez złącze IDE. W cenie 1400 złotych oprócz samego napędu otrzymujemy także oprogramowanie Adaptec Easy CD Creator oraz pakiet aplikacji HP, Simple Backup i Fast Format.

www.hp.com.pl

***

Logitech, znany producent myszek oraz urządzeń komputerowych dla biura i domu, pokazał na targach Cebit 2000 najnowszą myszkę przeznaczoną głównie dla użytkowników komputerów typu notebook. Nowa myszka nazywa się Mini Wheel Mouse i, jak wynika z jej nazwy, jest mniejszą wersją myszki Logitech Wheel Mouse for Notebooks. Niewielka myszka zaprojektowana została dla tych osób i komputerów, które większość czasu spędzają w podróżach oraz na prezentacjach. Logitech Mini Wheel Mouse nie zabiera dużo miejsca w podróży, a użytkowanie jej w podróży lub ograniczonych warunkach (brak przestrzeni) jest takie samo jak standardowych myszek. Specjalny kabel (80 cm długości) zmniejsza dystans pomiędzy notebookiem a użytkowni-

Intel Pentium III 550 FC-PGA

Krok w przyszłość

Procesor to taka kostka, dzięki której, po włączeniu komputera, coś zaczyna się dziać, rusza system, następnie programy, gry, Internet... Zapędziłem się troszeczkę, lecz nie tak znowu daleko. Ważne są także inne podzespoły, ale od jakości, szybkości i dodatkowych funkcji procesora zależy prędkość obliczeń, a co za tym idzie oszczędność czasu lub płynność wykonywania poszczególnych programów.

Maciej Lewczuk

W wyścigu zbrojeń pomiędzy producentami obecna batalia toczy się o jak najszybsze zaimplementowanie w konstrukcjach układów technologii 0.18 mikrona i miedzianych połączeń, dzięki którym możliwe jest obniżenie zapotrzebowania na energię, co pozwoliło na ograniczenie ilości wydzielanego ciepła oraz lepsze przesyłanie danych. Dzięki nowym rozwiązaniom technicznym, możliwe jest uzyskanie lepszych parametrów procesorów, wyższych prędkości, co pozwala na obsługę bardziej skomplikowanych aplikacji.

Jedną z najnowszych propozycji firmy Intel jest linia procesorów, zbudowanych w nowej technologii oraz montowanych w złączach FC-PGA. Oczywiście, nie jest koniecznością posiadanie płyty głównej, współpracującej z tym typem układów, gdyż producenci postarali się i zaproponowali użytkownikom przejściówki, pozwalające podłączyć procesory do płyt głównych, dysponujących złączem Slot1. Dzięki temu nie blokuje się możliwości podłączenia innych układów.

Podczas testów procesor wykazywał się dość dobrymi osiągami, co potwierdzają wyniki umieszczone w tabelce. W niektórych aplikacjach uzyskano rezultaty lepsze niż przy kościach taktowanych wyższymi częstotliwościami, lecz produkowanymi w starszej technologii. Dystrybutor pewnie nie będzie zadowolony z tego, co dalej przeczytacie, ale niech tam. Podobnie rzecz się ma, jeśli wspomnimy o możliwościach podkręcania, ponieważ jeśli obniżono zapotrzebowanie na energię, to znaczy, że procesor jest wystarczająco wydajny, by... go przetaktować. Możecie wierzyć lub nie, ale po ustaleniu zegara magistrali na 133MHz, procesor pracował stabilnie i przeszedł wszystkie testy bez zawieszenia systemu. Wyniki uzyskane w testach odpowiadały 33-procentowemu zwiększeniu się szybkości procesora. Takie możliwości robią naprawdę duże wrażenie. Do tej pory zaskoczony byłem w podobny sposób, gdy procesory Celeron pracowały z prędkością 300MHz z zegarem 450, a nawet 504MHz.

Jeśli szukacie procesora, którego parametry pozwalają na komfortową pracę, lub jeśli kochacie przetaktowywać układy, by uzyskać kilkanaście klatek więcej w ulubionej grze, to zastanówcie się nad wyborem procesora Intel Pentium III 550 FC-PGA. □

Kategoria	Jednostka	Intel Pentium III 550 FC-PGA 5,5*100MHz	Intel Celeron 400 6*66MHz	Intel Pentium III 650 6,5*100MHz	Intel Pentium III 700 7*100MHz	Intel Pentium III 733 5,5*133MHz
GL Quake						
640x480	fps	127,00	104,20	118,60	118,60	127,20
800x600	fps	89,80	79,50	85,40	85,20	89,00
1024x768	fps	59,00	53,90	56,70	56,70	59,30
Quake II OpenGL						
800x600	fps	81,50	66,40	75,10	75,10	80,90
1024x768	fps	56,30	50,10	53,30	53,30	55,90
Quake II Software						
800x600	fps	24,00	15,30	25,00	26,10	25,60
1024x768	fps	16,70	10,30	16,90	17,70	17,50
Quake III Arena						
Fastest	fps	82,60	47,50	86,70	90,00	84,70
Normal	fps	71,60	40,90	71,20	72,50	71,40
High Quality	fps	39,90	34,90	38,00	38,00	37,90
1280x1024 HQ	fps	15,30	15,10	15,40	15,40	14,90
Turok 2						
800x600	fps	56,00	42,40	57,60	61,30	61,90
1024x768	fps	49,30	40,10	48,70	59,30	50,70
Incoming 16 bit						
800x600	fps	56,16	51,11	56,93	57,48	64,45
1024x768	fps	58,28	53,32	58,73	58,96	64,96
Incoming 32 bit						
800x600	fps	54,23	48,73	54,75	55,01	56,21
1024x768	fps	39,69	37,77	40,73	40,78	37,39
3D Mark 99 Max						
800x600x16	3DMarks	5396	3000	5575	5649	5741
Final Reality 3D	R Marks	4,76	4,20	4,90	4,81	5,07
Final Reality 2D	R Marks	5,55	3,86	6,05	6,23	5,14
Final Reality Overall	R Marks	5,14	3,78	5,18	5,21	5,03

Sprostowanie

W numerze 03/2000, do tekstu o płycie głównej ASUS P3C2000, wkradł się dosyć istotny błąd merytoryczny. Otóż omawiana płyta nie obsługuje, jak napisaliśmy, magistrali 66 MHz, a co za tym idzie także obecnie produkowanych procesorów Celeron.
Za pomyłkę przepraszamy czytelników i dystrybutora, firmę TCH Components, i obiecujemy, że zrobimy wszystko, aby podobne wpadki już się nie powtórzyły.

Laboratorium CD-Action

INFO · INFO · INFO · INFO

Intel Pentium III 550 FC-PGA

Dane techniczne:
Złącze: Socket 370 FC-PGA
magistrala: 100MHz
mnożnik: 5,5
napięcie: 1,65V

Testy wykonano na płycie głównej Asus P3B-F, 128 SDRAM (PC100), karcie grafiki Asus V3800

Plusy
- dobra wydajność
- podatność na podkręcanie

Minusy
- słaba dostępność

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa,
al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25,
fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.intel.com.pl

Cena:
1200 zł

Philips Brilliance 107P

Płaski jak stół

Ekspansja monitorów o całkiem płaskiej części kineskopu, na której tworzony jest obraz, stała się faktem. Po niedawnych pierwszych, nieśmiałych próbach z wprowadzeniem nowych urządzeń na rynek nie spodziewano się aż takiego zainteresowania odbiorców. Dzisiaj praktycznie każdy producent może pochwalić się faktem istnienia w jego ofercie monitora, wyposażonego w potocznie zwany płaski kineskop.

Mike-L

Monitor Philips Brilliance 107P jest przedstawicielem nowego trendu w produkcji urządzeń wyświetlających obraz. Płaski kineskop pozwala na eliminację wszelkiego typu zniekształceń, powodowanych krzywizną ekranu w standardowych monitorach. W tym przypadku geometria jest bez zastrzeżeń, szczególnie, że obraz można regulować na bardzo wiele sposobów. W menu ekranowym (OSD) znaleźć można między innymi takie opcje, jak ZOOM, regulacje w pionie i poziomie, obrót obrazu wokół środka ekranu, dopasowywanie trapezoidalne i paralellogram (przesuwanie górnej krawędzi względem dolnej w poziomie). Dodatkowo mamy możliwość wyboru temperatury bieli i samodzielnej korekcji składowych

kolorów, powrotu do ustawień fabrycznych. Ostatnią z regulacji jest opcja pozwalająca na usunięcie nieprzyjemnie męczącego wzrok efektu mory oraz rozmagnesowywanie maski kineskopu (Degauss).

Wyświetlany obraz nie jest niestety idealny, gdyż występujących błędów konwergencji (zbieżności kolorów składowych) nie można wyregulować w takim stopniu, by na całej powierzchni ekranu były one jednakowe, w granicach błędu. Jedną z właściwości, którymi może się pochwalić się monitor Philipsa, jest znakomita geometria. Linie są proste, w rogach nie występują błędy zaokrąglania się krawędzi obrazu. Pod tym względem jest on naprawdę znakomity.

Philips Brilliance 107P jest monitorem godnym polecenia, szczególnie, jeśli chodzi o jego parametry użytkowe. Niektóre błędy występujące w tym egzemplarzu mogą nie pojawiać się w innych, a przy tak dobrej geometrii może on znaleźć zastosowanie w małych studiach graficznych i na biurkach . □

INFO · INFO · INFO · INFO

Philips Brilliance 107P

Dane techniczne:
Max rozdzielczość: 1920x1440
Odświeżanie poziome: 30-96 KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160 Hz
Wielkość plamki: 0.25-0.21
Obraz wyświetlany: 15.9 cala

Plusy
- bardzo dobra geometria obrazu
- bardzo niski pobór prądu w trybie OFF
- nowoczesny wygląd

Minusy
- drobne błędy konwergencji

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817 30 22
fax (0 61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.philips.com

Cena:
2180 zł

drukarki atramentowe

LEXMARK™

PrintMark Polska Sp. z o.o. tel: 012 290 14 00; 071 342 55 05

www.lexmark.com.pl

Nowości sprzętowe

kiem. Aby zwiększyć przyjemność użytkowania Mini Wheel Mouse, urządzenie wyposażono w złącze USB, dzięki czemu mysz można w każdej chwili szybko podłączyć lub odłączyć od komputera. Myszka posiada trzy programowalne przyciski oraz kółko, które można dowolnie zaprogramować (przewijanie ekranu, przybliżanie/oddalanie wyświetlanych danych itp.). Oprogramowanie myszki pozwala na używanie jej zarówno z systemami PC jak i Macintosh.
Konstrukcja myszki sprosta najtrudniejszym warunkom podczas podróży i pracy. Konstruktorzy myszki użyli wyższej jakości komponentów mechanicznych odpornych na zabrudzenia; użyto również plastiku o wyższej wytrzymałości. O jakości myszki może świadczyć jej 2 letnia gwarancja.

www.tornado.com.pl

***

SonicLock to nic innego jak urządzenie zabezpieczające komputery typu notebook przed kradzieżą. Nie jest to niemożliwe, lecz znacznie utrudnione, gdyż przy próbie kradzieży odłącza się małe urządzenie, które jest przymocowane do torby, w której przenosimy nasz komputer lub do stanowiska pracy i rozpoczyna wydawanie sygnałów dźwiękowych i wizualnych. Jak twierdzi producent, zdezorientowany złodziej najczęściej porzuca łup.

www.kensington.com

***

Już niedługo w Japonii odbędzie się premiera pierwszego przenośnego urządzenia pozwalającego na zapis i odtwarzanie muzyki w formacie MP3. Oznacza to ni miej, ni więcej tylko możliwość nagrywania na karty pamięci plików muzycznych, do których dane pobierane mogą być z różnych, także analogowych źródeł. Po prostu podłączamy odtwarzacz kompaktowy, magnetofon, radio czy mikrofon i konwertujemy pobrany z nich sygnał do postaci elektronicznej. Cena ma oscylować w granicach trzystu pięćdziesięciu dolarów.

www.aiwa.com

***

Nec pokazał na targach CeBIT urządzenie nazwane Twinleaf. Jest to komputer typu palmtop, który oprócz terminarza, notatnika i książki adresowej ma także wbudowaną kamerę.

Guillemot Maxi Sound Fortissimo

Niech gra Yamaha

O tym, że procesory muzyczne Yamahy są bardzo popularne przekonał się pewnie niejeden czytelnik, gdy szukał dla siebie karty muzycznej, która spełniałaby kilka kryteriów jednocześnie, czyli dość dobrych parametrów po przystępnej cenie.

Maciej Lewczuk

Opisywaliśmy już karty, wyposażone w układy muzyczne Yamahy. Tym razem pora na przybliżenie Wam konstrukcji zaproponowanej przez firmę Guillemot. Maxi Sound Fortissimo zbudowano, wykorzystując kość YMF744B-V. Dzięki mocy tego układu możliwe jest odsłuchiwanie muzyki oraz efektów dźwiękowych poprzez cztery głośniki, lub, tak jak w moim przypadku, cztery kolumny oraz subwoofer, czyli głośnikiem subniskotonowym. Karta dysponuje także cyfrowym wyjściem optycznym, dzięki któremu możliwe jest transferowanie danych do urządzeń, takich jak napędy minidysków lub magnetofonów cyfrowych DAT.

Większość kart, które do tej pory opisywaliśmy, posiadała podobne możliwości, jednakże najczęściej różniły się oprogramowaniem, jakie można było otrzymać, dokonując zakupu tychże produktów. Tym razem otrzymujemy standardowy zestaw sterowników oraz dodatkowe programy obsługi, wśród których znajdziemy między innymi programy do konfiguracji karty. Dodatkowo otrzymujemy pełną wersję programu SonicFoundry Acid DJ, pozwalającego na komponowanie utworów muzycznych za pomocą dość prostego edytora. Wczytane pliki próbek umieszczamy na odpowiednich miejscach w edytorze, dla każdego z nich możliwe jest wybranie dodatkowych parametrów, takich jak głośność czy zapętlenie. Następnie pozostaje dobranie tempa odtwarzania i można odsłuchać, co wyszło. Nie zawsze jest to szczyt doskonałości kompozytorskiej, lecz dzięki prostemu edytorowi można dość szybko usuwać błędy i modyfikować pewne niedociągnięcia powstałe podczas kreacji utworów. Aplikacja ta nadaje się głównie do tworzenia kawałków w stylu techno-dance, które można śmiało wykorzystywać na imprezach. Producent karty zapewnił także zgodność Maxi Sound Fortissimo nie tylko ze standardami DirectSound, ale również takimi technologiami, jak Aureal3D oraz EAX. Do tej pory było to tylko możliwe, jeśli stosowaliśmy w naszych systemach karty muzyczne, wyposażone w układy EMU10K oraz Aureal. Takie możliwości zapewnia najnowsza wersja sterowników i dodatkowego oprogramowania, które można pobrać z serwisu internetowego producenta karty. Aplikacje te zostały stworzone przez programistów z firmy Sensaura, zajmującej się między innymi implementowaniem obsługi tak zwanego wirtualnego ucha.

Karta podczas testów zachowywała się poprawnie, a programy oraz gry, które były uruchamiane dobrze radziły sobie z wykrywaniem wszelkich możliwości oferowanych przez układ Yamahy. Efekty dźwięku trójwymiarowego były dość dobrze umieszczane w przestrzeni dookoła gracza. Bez problemów można było się zorientować, w którym miejscu znajduje się przeciwnik. Jednakże zdarzyło się kilkukrotnie, że próbka na przykład wystrzału zapętliła się i przez chwilę było słychać "czkawkę". Sprawdziłem, czy nie było to spowodowane chwilowym doczytywaniem danych, gdyż czasem zdarzało się to przy słabszych konfiguracjach sprzętowych, lecz w przypadku testowego komputera tego typu sytuacja nie miała miejsca, jeśli użyta została inna karta, wykorzystująca ten sam procesor Yamahy. Bez problemów przebiegała praca w aplikacjach, operujących na plikach MIDI i to nie tylko tych tanich dołączanych do większości kart, lecz także z profesjonalnymi programami służącymi do komponowania muzyki. W pudełku znajdziemy także instrukcję dość dobrze ukazującą instalację karty w komputerze. Zdjęcia pokazują krok po kroku, jak zamontować ją we wnętrzu, a w tekście umieszczono informacje opisujące dodatkowo wszystkie czynności. Niestety, wśród trzech wersji językowych nie ma naszego rodzimego narzecza. To niewielkie niedociągnięcie naprawia polski dystrybutor, obiecując spolszczenie wszystkich instrukcji oraz niektórych sterowników.

Jeśli mam być szczery, to Guillemot Maxi Sound Fortissimo jest dość dobrą kartą, która nie odstaje w żadną ze stron od konkurencyjnych produktów wykorzystujących układ YMF744B-V. Dodatkowo, po zainstalowaniu sterowników w najnowszej wersji dostępnych w Internecie, możliwości karty, a tym samym jej atrakcyjność rośnie w wymierny sposób. □

Guillemot Maxi Sound Fortissimo

INFO · INFO · INFO

Dane techniczne:
procesor: YMF744B-V
magistrala: PCI 2.1
wyjścia cyfrowe: optyczne

Plusy
- dobra jakość generowanego dźwięku
- ciekawe oprogramowanie

Minusy
- słyszalne zakłócenia podczas pracy w systemie
- aby wykorzystać nowe możliwości, trzeba pobrać dość duży plik z Internetu

Dostarczył:
Gasco International S.C.
ul. Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. (0 12) 637 00 97
fax (0 12) 623 19 29

Internet:
www.gasco.com.pl
www.guillemot.com

Cena:
257 zł

Philips Vesta Pro, Samsung AnyCam

Popatrzcie internauci, to ja

Kamery internetowe to urządzenia, które z miesiąca na miesiąc stają się coraz doskonalsze. Uzyskuje się dzięki nim lepszy obraz zdjęć i filmów, a możliwości zastosowań rosną wraz z pomysłami programistów, przygotowujących aplikacje użytkowe, z których większość można znaleźć w Internecie.

techNICK

Pierwszą kamerą, jaką chcemy zaprezentować, jest jeden z najnowszych produktów Philipsa, noszący nazwę Vesta Pro PCVC680K. Wykorzystuje ona ćwierćcalowy sensor, zamieniający obraz na sygnały elektroniczne, rozpoznawane przez oprogramowanie. Kształtem przypomina większość poprzednich konstrukcji firmy Philips, lecz istnieją pewne różnice konstrukcyjne i programowe, dzięki którym kamerkę można uznać za bardziej dopracowaną od oferowanych do tej pory. Ciekawym dodatkiem jest trójnóg, dzięki któremu stojąca kamera jest o wiele stabilniejsza i nie ma problemu z jej ustawieniem, co było mankamentem gumowej podkładki, którą i tym razem dołączono. Vesta Pro posiada zamontowany tuż nad obiektywem mały mikrofon, dzięki czemu nie potrzebujemy już dodatkowego, dla którego także trzeba by wygospodarować kawałek biurka. Na górnej powierzchni urządzenia znajdziemy przycisk, pozwalający na przechwytywanie pojedynczych klatek, zupełnie jak w aparatach cyfrowych, z tą jednak różnicą, że tym razem dane przesyłane są bezpośrednio do komputera. Produkt Philipsa łączymy z pecetem za pomocą dość elastycznego i lekkiego przewodu zakończonego wtyczką USB. Niestety użytkownicy systemów operacyjnych innych niż Windows '98 i 2000 będą musieli obejść się smakiem, gdyż jedynie one w pełni pozwolą cieszyć się kamerą. Skłamałbym, gdybym napisał, że instalacja jest prosta, gdyż po podłączeniu urządzenia system, jak zwykle, poprosił o włożenie płytki ze sterownikami, a następnie... o kompakt z Win'98 i tak kilka razy. Nawachlowałem się cedekami jak nigdy. Obraz jest dość dobry, a filmy zgrywane przy rozdzielczości 320 na 240 punktów mogą osiągnąć 30 klatek na sekundę bez gubienia ramek. W maksymalnej rozdzielczości 640 na 480 maksymalna prędkość zgrywanych animacji może wynosić 15 obrazów na sekundę.

•Philips Vesta Pro

Następnym urządzeniem, które chcemy zaprezentować czytelnikom, jest Samsung AnyCam MPC-10C. To urządzenie także podłączamy do komputera poprzez złącze USB, za pomocą prawie dwumetrowego przewodu, który niestety jest dość sztywny. Mała elastyczność i dość niewielki ciężar samej kamery sprawia kłopoty przy ustawieniu produktu Samsunga na przykład na monitorze czy półce. Kamera, podobnie jak poprzednicka, pozwala na nagrywanie pojedynczych klatek po naciśnięciu klawisza na obudowie i przechwytywania całych sekwencji klatek, filmów. Pełną prędkość, czyli 30 klatek na sekundę uzyskujemy jedynie przy rozdzielczości 320 na 240 punktów, co mimo wszystko wystarcza do domowych zastosowań. Możliwości konfiguracji obrazu są w przypadku MPC-10C większe niż u konkurenta. Można ustalić takie parametry, jak rodzaj światła użytego podczas pracy kamery (automatyczne, zwykła żarówka, świetlówka, światło dzienne), ekspozycja, czy tryb pracy (standardowy, czarno-biały, odwrócony lustrzanie, z włączoną kompensacją światła padającego w obiektyw kamery).

Do obydwu urządzeń dołączono pakiety dodatkowego oprogramowania. Między innymi znajdziemy tam proste programy do przechwytywania pojedynczych obrazów oraz filmów. Także do każdej kamery dołączono program NetMeeting 2.11, dzięki któremu użytkownicy posiadający połączenie z Internetem mogą przeprowadzać wideo konferencje, przesyłać dane, czy też wspólnie pracować nad projektami w aplikacjach, pozwalających na jednoczesną pracę kilku osób. Philips dodatkowo dołącza aplikacje firmy Ulead, dzięki którym użytkownik może zarządzać zgromadzonymi obrazami i filmami, a także edytować je w prosty sposób. Samsung także dostarcza programy do obróbki zdjęć i animacji, a na dodatek otrzymujemy oprogramowanie nazwane PC Snoop, pozwalające na dozór wybranych części pokoju czy domu. Gdy kamera wykryje zmianę obrazu, zostaje wykonana seria zdjęć oraz może zostać uruchomiony alarm.

•Samsung AnyCam

Obydwie kamery są dość atrakcyjnymi produktami. Dzięki temu, że pojawiły się na rynku, każdy otrzymał do wyboru kolejne urządzenia służące do wprowadzania obrazów do komputera i ich obróbki. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Philips Vesta Pro PCVC680K

Dane techniczne:
wymiary: 72x60x100 mm
rozdzielczość: do 640x480
sensor: CCD 0.25 cala
podłączenie: USB

Plusy
- mały trójnóg
- oprogramowanie
- giętki i lekki przewód połączeniowy

Minusy
- niezbyt wygodna instalacja programowa

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817 30 22
fax (0 61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.pcstuff.philips.com

Cena:
390 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Samsung AnyCam MPC-10C

Dane techniczne:
wymiary: 100x60x107.5 mm
rozdzielczość: do 640x480
sensor: CCD 0.25 cala
podłączenie: USB

Plusy
- dobry obraz
- ciekawe oprogramowanie
- długi przewód połączeniowy

Minusy
- sztywny przewód
- kiepska podstawka

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817 30 22
fax (0 61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.sem.samsung.com

Cena:
510 zł

Nowości sprzętowe

dzięki której można wprowadzać obraz i przesyłać go poprzez Internet. Oznacza to możliwość uczestniczenia w wideo konferencji, a co ciekawsze można widzieć dwie osoby naraz, gdyż urządzenie posiada dwa wyświetlacze ciekłokrystaliczne. Komunikacja z urządzeniami peryferyjnymi odbywa się przy wykorzystaniu technologii BlueTooth.

www.nec.co.jp

***

TAIPEI, TAJWAN, 10 Marca 2000 - ASUSTeK COMPUTER INC. (ASUS), światowy lider przemysłu informatycznego, ogłosił rozpoczęcie dostaw płyty głównej ASUS K7V.
Model K7V jest pierwszą płytą, która oferuje obsługę nowego procesorów AMD Athlon(tm) 1GHz (1.000MHz). Ta informacja została przekazana zaledwie cztery dni po tym, jak AMD ogłosił rozpoczęcie masowych dostaw procesorów, które zostały okrzyknięte krokiem milowym w technologii komputerowej.
K7V jest najnowszym produktem firmy ASUS, który obsługuje procesory AMD Athlon(tm). K7V jest następcą bardzo udanego modelu płyty głównej K7M również przeznaczonej dla procesorów Athlon.
K7V, z kośćmi ASUS ASIC i VIA Apollo KX133, chipsetem, składającym się z dwóch układów: VT8371 North Bridge oraz VT82C686A South Bridge, umieszcza maszyny zbudowane na platformie AMD Athlon(tm) w ścisłej czołówce komputerów biurkowych pod względem wydajności.
ASUS przedstawił także model K7V-RM, który skupia większość funkcji K7V w mniejszym formacie microATX. K7V został wyprodukowany w formacie ATX.
PODSTAWOWE CECHY K7V
Płyta ASUS K7V zapewnia najlepsze rozwiązanie ATX dla procesorów AMD Athlon(tm). Podstawowe cechy modelu K7V to:
Obsługa procesorów 1GHz AMD Athlon(tm). K7V obsługuje procesory AMD Athlon(tm), w tym także najnowszą wersję taktowaną zegarem 1GHz, zamkniętą w standardowej obudowie procesora AMD Athlon(tm) (242-pin Slot A).
Obsługa pamięci VC133/PC133. K7V oferuje współpracę z nową generacją pamięci, NEC 64Mb Virtual Channel Memory Synchronous Dynamic Random Access Memory (VCM SDRAM), które są w pełni zgodne z ogólnym standardem SDRAM. Wewnętrzna struktura modułów VCM zapewnia wydajność nawet o 50% wyższą niż w zwykłych SDRAM oraz zmniejszenie poboru mocy o 30%. Ta płyta główna obsługuje także standardowe pamięci SDRAM (transfer danych: 1.064GB/s z wykorzystaniem układów PC133 SDRAM i 800MB/s dla wersji PC100 SDRAM). K7V może pracować z pamięcią o rozmiarze do 1.5GB.
Obsługa AGP Pro/AGP 4X. K7V posiada wbudowane złącze Accelerated Graphics Port Pro/AGP, które oferuje maksymalną wydajność w profesjonalnych zastosowaniach trójwymiarowych aplikacji graficznych 3D z wykorzystaniem trybów 4X, 2X, lub 1X. K7V jest pierwszą płytą obsługującą takie karty AGP Pro, jak na przykład ASUS AGP-V6600Pro.
4 złącza USB. K7V posiada cztery niezależne porty USB, dwa na tylnej ściance i dwa w środku płyty, co daje większe możliwości konfiguracji. Opcjonalnie jeszcze dwa dodatkowe porty mogą być udostępnione.
Obsługa AMR. K7V posiada złącze Audio Modem Riser (AMR), które można wykorzystać do pracy z bardzo tanimi modułami audio i modem.
Ultra-Szybka magistrala 200MHz Front Side Bus. K7V oferuje magistralę FSB pracującą z częstotliwością 200 MHz, najszybsze tego typu rozwiązanie dla komputerów PC. Architektura chipsetu oparta na układach Alpha EV6.

Nowości sprzętowe

oferująca asynchroniczną pracę przy podwójnej prędkości transferu (double data rate), zapewnia najlepszą wydajność przy procesorach z magistralą od 100MHz do 200MHz, oferując dwukrotne zwiększenie przepustowości w stosunku do systemów wyposażonych w 100MHz Pentium III.
Bardzo szybki kontroler UltraDMA/66. K7V, dzięki oferowanej przez swój chipset obsłudze standardu UltraDMA/66 podwaja przepustowość w stosunku do UltraDMA/33 aż do 66.6MB/s, zapewniając wysoką prędkość transferu dla nowej generacji urządzeń IDE UltraDMA/66.

www.asus.com.tw

***

Mamy przyjemność poinformować o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems modułów PortStation firmy Xircom. Moduły tego systemu umożliwiają natychmiastowy dostęp do sieci (LAN i WAN), zewnętrznych urządzeń różnego typu za pośrednictwem jednego portu USB komputera/notebooka wykorzystującego system operacyjny Windows. Każdy z pojedynczych segmentów PortStation stanowi odrębne urządzenie, takie jak modem 56K V.90, karta sieciowa Ethernet 10 Mbps, modem cyfrowy DSL, modem ISDN oraz replikatory portów PS/2, szeregowych równoległych i USB, za pośrednictwem których można podłączać dowolne urządzenia, wykorzystujące dany typ interfejsu (portu). Użytkownik sam dobiera poszczególne moduły, łączy je ze sobą i za pomocą jednego przewodu USB podłącza do komputera. Dodatkowo istnieje możliwość dołączania i odłączania pojedynczych segmentów bez konieczności rekonfiguracji czy restartowania systemu operacyjnego - czy prawdziwy "plug and play".

Oto podstawowe zalety wykorzystania modułów PortStation:
- możliwość podłączenia do komputera praktycznie nielimitowanej liczby urządzeń za pośrednictwem jednego portu USB
- dodatkowe wirtualne porty szeregowe lub równoległe
- brak konieczności wymiany modułów PortStation przy zmianie komputera czy systemu operacyjnego na nowszą wersję
- rozwiązanie kompatybilne z wszystkimi modelami komputerów i notebooków wykorzystującymi magistralę USB i system Windows
- moduły łączy się ze sobą, przez co zajmują one niewiele miejsca na biurku i można je łatwo przenosić
- możliwość odłączania/dołączania segmentów bez konieczności restartowania systemu
- rozwiązanie kompatybilne z systemem Windows 95 OSR 2.1, Windows 98, Windows NT 4.0 SP3, Windows 2000

www.cadena.com.pl

***

Panasonic Przedstawił napęd DVD-RAM ochrzczony mianem LF-D201E. Jest on w stanie zapisywać dyski dwustronne o całkowitej, maksymalnej pojemności do 9,4GB. Oczywiście produkt Panasonica jest w stanie odczytywać oprócz nagranych przez siebie nośni-

Ricoh MP9060A-DP

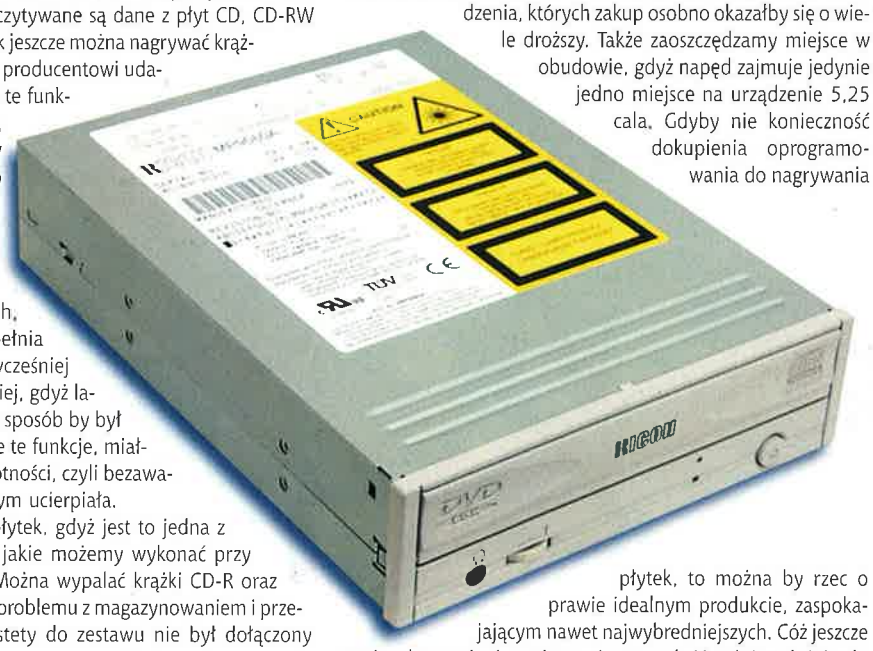
Filmy, archiwizacja, muzyka i nie tylko

Do tej pory, jeśli tylko ktoś potrzebował korzystać z takich urządzeń, jak napęd CD, nagrywarka CD-RW, a na dodatek lubił oglądać filmy, zapisane na krążkach DVD, to był zmuszony do zakupu przynajmniej dwóch osobnych urządzeń, w ekstremalnych przypadkach nawet trzech. Od niedawna taka osoba może nabyć urządzenie, łączące w swoim wnętrzu wszystkie trzy napędy.

Maciej Lewczuk

Taką konstrukcję zaproponowała firma Ricoh, prezentując produkt nazwany MP9060A-DP. Jak już wcześniej wspomniałem, jest to kombajn, oferujący prawie wszystko, co jest potrzebne w dzisiejszym komputerze multimedialnym. Zawsze mi czegoś brakuje i mógłbym ponarzekać, że nie da się nim wypalić nagrywalnej płytki DVD. Ten brak jest jednak zamierzony, gdyż urządzenia DVD-RAM są nadal bardzo drogie.

Gdy rozpakowałem paczkę z napędem Ricoh, po przeczytaniu ulotki informującej o możliwościach tego małego i niepozornego pudełka, nastawiłem się dość sceptycznie, gdyż sądziłem, że tego typu mariaż nie może mieć tak dobrych parametrów. Jak wiadomo inaczej odczytywane są dane z płyt CD, CD-RW oraz DVD, a tu na dodatek jeszcze można nagrywać krążki. Wynikałoby z tego, że producentowi udało się pogodzić wszystkie te funkcje i skonstruować laser, który poradzi sobie w każdej sytuacji. Dopiero na stronie internetowej producenta wyszukałem informację o umieszczeniu w jednym module dwóch diod laserowych, dzięki którym napęd spełnia wszystkie wymienione wcześniej funkcje. To już trochę lepiej, gdyż laser modyfikowany w taki sposób by był w stanie spełnić wszystkie te funkcje, miałby dość krótki okres żywotności, czyli bezawaryjność znacznie by na tym ucierpiała.



Zacznę od nagrywania płytek, gdyż jest to jedna z ważniejszych czynności, jakie możemy wykonać przy pomocy MP9060A-DP. Można wypalać krążki CD-R oraz RW, dzięki czemu nie ma problemu z magazynowaniem i przenoszeniem danych. Niestety do zestawu nie był dołączony żaden program, umożliwiający wykorzystanie napędu, jednakże po zastosowaniu metody prób i błędów oraz skorzystaniu z dobrodziejstw Internetu okazało się, że jedyną aplikacją, obsługującą nagrywarkę, jest Nero Burning Rom. Jednakże dopiero po uaktualnieniu do najnowszej wersji, można było komfortowo pracować. Podczas testów wypalone zostały płyty Audio, CD-R, CD-RW, o pojemności 700MB oraz przeprowadzono udane próby Overburn, czyli zapisanie większej ilości danych niż wynosi nominalna pojemność płytki. Dane dało się odczytać na większości napędów, jedynie starsze egzemplarze, rok 1996, nie radziły sobie z odczytem CD-RW oraz krążków o większej niż standardowa pojemności.

Funkcja odczytywania płyt DVD także działała bez zarzutu, gdyż napęd radził sobie zarówno z jedno, jak i dwustronnymi nośnikami. Po uaktualnieniu BIOSu urządzenie pozwalało na odtwarzanie filmów z regionu 1 i 2. Jest to dość ciekawe, zważywszy na fakt, że obecnie sprzedawane napędy posiadają sprzętową blokadę regionu.

Korekcja błędów stoi na dość przyzwoitym poziomie w przypadku danych na DVD, lecz jeśli chodzi o odczyt uszkodzonych krążków CD oraz CD-R zdarzało się, że danych nie można było odczytać, a nawet nie można było sprawdzić, co jest na płytce. Należy podkreślić, że uszkodzenia testowych krążków to nie jakieś tam zadrapania, ale dość duże rysy. Te same płytki w "normalnym" urządzeniu CD-ROM dawały się odczytać, lecz mimo wszystko z dużymi problemami.

Podsumowując, Ricoh MP9060A-DP jest udaną konstrukcją, która w jednej obudowie mieści tak naprawdę aż trzy urządzenia, których zakup osobno okazałby się o wiele droższy. Także zaoszczędzamy miejsce w obudowie, gdyż napęd zajmuje jedynie jedno miejsce na urządzenie 5,25 cala. Gdyby nie konieczność dokupienia oprogramowania do nagrywania płytek, to można by rzec o prawie idealnym produkcie, zaspokajającym nawet najwybredniejszych. Cóż jeszcze można by napisać, może to, że przyszłość należy właśnie do tego typu kombajnów, choć podejrzewam, że niedługo wzbogacone zostaną o funkcję nagrywania krążków DVD, a wtedy już nikt im się nie oprze. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Ricoh MP9060A-DP

Dane techniczne:
interfejs: ATAPI/E-IDE
bufor: 2 MB
zapis CD-R/RW: 6x/4x
odczyt CD: 24x
odczyt DVD: 4x
czas dostępu CD/DVD:120ms/200ms

Plusy
- DVD i CD-RW w jednym urządzeniu
- cicha praca
- odtwarza płyty DVD regionu 1 i 2

Minusy
- na razie współpracuje jedynie z Nero Burning Rom

Dostarczył:
Magma S.C.
ul. Ładna 15a
50-353 Wrocław
tel. (0 71) 32 19 455
fax (0 71) 32 20 150

Internet:
www.magma.com.pl
www.ricoh.co.jp

Cena:
1440 zł

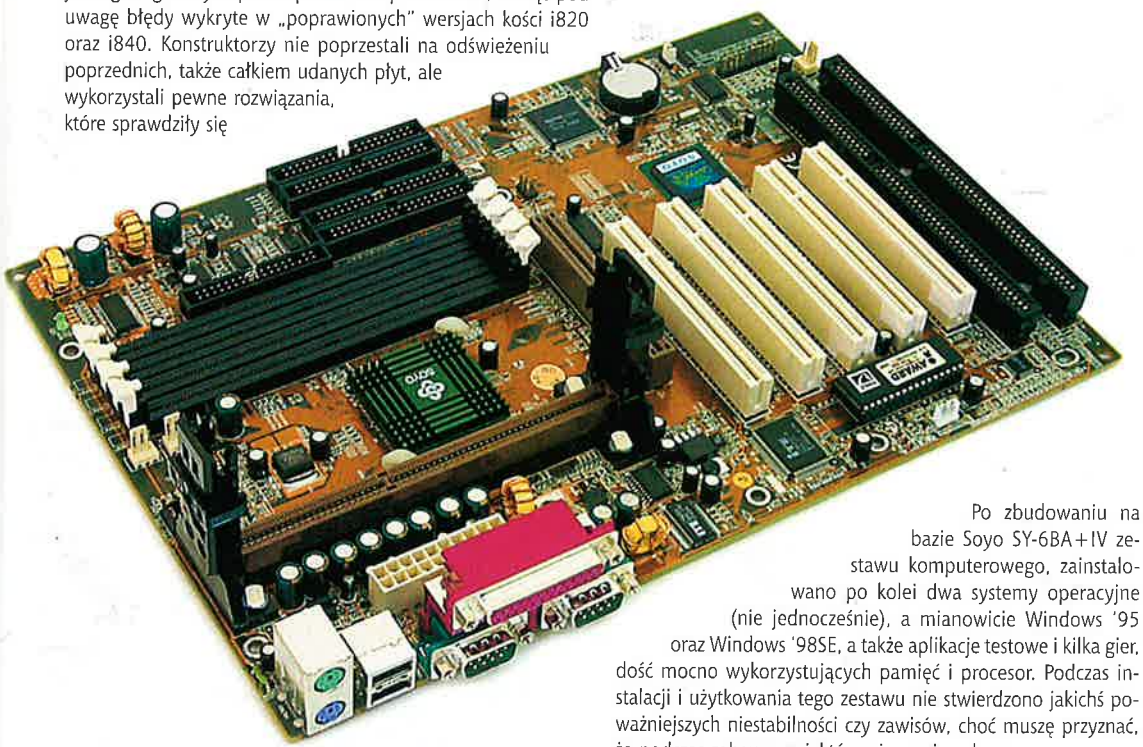
Soyo SY-6BA+IV

Konkurencja nie śpi

Uważni czytelnicy zauważyli, że w ciągu kilku ostatnich miesięcy w dziale sprzętowym mogli przeczytać opisy i recenzje płyt głównych, produkowanych głównie przez trzy firmy: Asus, Abit i MSI. Tym razem, dla równowagi lub kontrastu, jak kto woli, prezentujemy konstrukcję firmy spoza trójcy ;).

Mike-L

Płyta główna Soyo SY-6BA+IV jest produktem wykorzystującym chipset Intel BX. Jako że tenże zestaw układów jest nadal najlepszym obecnie wykorzystywanym przy produkcji jednego z głównych podzespołów komputerów PC, biorąc pod uwagę błędy wykryte w „poprawionych" wersjach kości i820 oraz i840. Konstruktorzy nie poprzestali na odświeżeniu poprzednich, także całkiem udanych płyt, ale wykorzystali pewne rozwiązania, które sprawdziły się



w produktach, oferowanych przez konkurencję. Między innymi zaimplementowano w BIOSie bezzworkową obsługę procesorów, i to nie tylko ustawienia zegara, ale także mnożnika oraz napięcia na rdzeniu. Taktowanie magistrali możemy ustalić pomiędzy 66MHz a 155MHz, niestety są to ustalone z góry wartości i nie ma możliwości regulacji na przykład co 1MHz. Specjalną zworką uruchamia się możliwość przetaktowywania procesorów, która nie jest dostępna przy fabrycznym ustawieniu konfiguracji. Najmniejszy mnożnik, który dali nam do wyboru konstruktorzy, to 2, a największy to 8 ze skokiem 0.5, czyli tu mamy raczej standard. Napięcie rdzenia może być regulowane w zakresie od podstawowego, czyli 2.0V co 2.5%, ale maksymalnie do 10% powyżej wartości ustalonej przez producenta procesora.

Inną ciekawą innowacją, wprowadzoną do konstrukcji SY-6BA+IV, jest dodatkowy kontroler UltraATA/66, dzięki któremu system zbudowany przy wykorzystaniu produktu Soyo jesteśmy w stanie wyposażyć aż w osiem napędów IDE. Połowa z nich może być urządzeniami potrzebującymi do uzyskania pełnej wydajności, zgodności ze standardem ATA/66.

Możliwości rozbudowy konfiguracji komputera, który będzie zawierał opisywaną w niniejszym tekście płytę, są dość duże, gdyż oprócz złącza AGP przewidziano miejsce na pięć trzydziestodwubitowych kart PCI oraz dwie szesnastobitowe ISA. Cztery miejsca na pamięci typu DIMM pozwalają na dość duże manewry z pamięciami, choć ich ogólna pojemność nie może przekroczyć progu 1GB, choć byłoby to dość trudne, gdyż aktualnie dostępne są moduły o maksymalnej pojemności 256 MB. Monitorowanie poprawności działanie najważniejszych podzespołów płyty głównej, a wśród nich takich, jak wentylatory zasilacza i systemu chłodzenia procesora oraz napięć na poszczególnych układach. Nie można pominąć funkcji włączania komputera za pomocą klawiatury, choć wykorzystanie jej wiąże się z koniecznością posiadania zasilacza w pełni zgodnego ze specyfikacją ATX, gdyż zdarzają się obudowy nie w pełni odpowiadające tym założeniom.

Po zbudowaniu na bazie Soyo SY-6BA+IV zestawu komputerowego, zainstalowano po kolei dwa systemy operacyjne (nie jednocześnie), a mianowicie Windows '95 oraz Windows '98SE, a także aplikacje testowe i kilka gier, dość mocno wykorzystujących pamięć i procesor. Podczas instalacji i użytkowania tego zestawu nie stwierdzono jakichś poważniejszych niestabilności czy zawisów, choć muszę przyznać, że podczas zabawy z niektórymi grami zaobserwowano pewne kłopoty z płynnością wyświetlanego obrazu. Zdarzało się to w przypadku współpracy płyty Soyo z kartą graficzną, wyposażoną w układ GeForce 256. Sprawdzono taką samą konfigurację z inną płytą główną i tego typu problemy nie występowały. Podejrzewamy, że jest to przejściowy problem, gdyż na dniach ma się ukazać nowa wersja BIOSu, która najprawdopodobniej pozwoli rozwiązać ten problem.

Płyta Soyo SY-6BA+IV jest dość ciekawą konstrukcją, która może praktycznie bez kompleksów konkurować z produktami bardziej renomowanych producentów. Niewielkie problemy, które ujawniły się podczas testów, nie wpływały zbytnio na komfort pracy, gdyż nie zdarzały się zbyt często. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Soyo SY-6BA+IV

Dane techniczne:
chipset: Intel BX
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/2
magistrala FSB: 66 - 155MHz
mnożnik: do 8x

Plusy
- cztery gniazda na pamięci DIMM
- dodatkowy kontroler Ultra DMA 66

Minusy
- minimalne napięcie rdzenia procesora to 2V
- niezbyt stabilna podczas pracy z niektórymi kartami GeForce 256

Dostarczył:
PC Serwis S.C.
Ul. Karabeli 2a
01-313 Warszawa
tel. (0 22) 665 14 04
fax (0 22) 665 14 04

Internet:
www.soyo.com.tw

Cena:
590 zł

Nowości sprzętowe

ków, także płytki DVD-ROM, DVD-Video, Audio-CD, CD-ROM, CD-R i CD-RW. Jak podaje producent płytki będą odczytywane z prędkością odpowiednio około 2700KB/s dla krążków o pojemności 4.7GB, 1350KB/s dla pojemności 2.6GB i 8300KB/s dla CD-ROM. Urządzenie jest kompatybilne z najpopularniejszymi systemami operacyjnymi.

www.matsushita-europe.com

***

W marcu br. TCH COMPONENTS wzbogaciła swoją ofertę o produkty firmy Western Digital. W ofercie firmy znajdują się sterowniki i napędy standardu IEEE 1394.
Karty z serii WD 1394 przeznaczone są do komputerów PC i Macintosh ze złączem PCI (model WD 1394 Adapter Card) oraz do komputerów przenośnych ze złączem PCMCIA (model WD 1394 CardBus PC Card). Karty przeznaczone są do urządzeń wymagających dużego transferu danych dla plików w formatach audio i wideo takich, jak: aparaty cyfrowe DV (Digital Video), kamery wideo, skanery, drukarki.
Oba urządzenia, zgodne ze technologią i.Link oraz FireWire, zapewniają transfer danych z szybkościami 100, 200 i 400 MB/s, wyposażone są w dwa 6-stykowe porty 1394 i oprogramowanie do obróbki plików wideo.
Western Digital 1394 Hard Drive, to zewnętrzne dyski twarde o pojemnościach 10, 20 i 30 GB, wyposażone w złącze IEEE 1394, przeznaczone do komputerów PC oraz Macintosh. Dyski te zostały stworzone z myślą o przechowywaniu i obróbce plików cyfrowych audio i wideo w czasie rzeczywistym, posiadają możliwość Hot-Swapu i są wykonane w technologii AV (Audio-Video).
Wszystkie urządzenia WD 1394 posiadają roczną gwarancję.

www.tch.com.pl

***

SD Memory Card to propozycja tria firm Panasonic, Toshiba i SanDisk dotycząca zapisu i przenoszenia danych. Jest to nośnik typu flash, który może znaleźć zastosowanie we wszelkiego rodzaju przenośnych urządzeniach typu odtwarzacze muzyki zapisanej w formie plików, kamery i aparaty cyfrowe, systemy GPS i innych.

www.panasonic.com

sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub C

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

CD-ACTION

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ

0801 600 200

koszt połączenia - 33 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

7 DNI W TYGODNIU

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

Unas znajdziesz wszystko!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Zestawy komputerowe

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450
PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6,4 GB, k. grafiki SVGA AGP 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHELP Basic

SOHO Celeron 466
C 466 , MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4,3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP, MATX

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,GB, k.graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna z Word+monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit , CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word '2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15''

Bestseller PLUS
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, modem, 400+modem+monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

Bestseller PLUS Celeron
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400+Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word '2000, Kurs Interakcyjny

Bestseller Plus 400+modem
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word
C433, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , Word'2000

Young Celeron 433 DVD
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP.

Young 433 + modem + monitor
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young TNT PIII 450
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young TNT PIII 450 DVD FM
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young Junior
PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dźw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6,4 GB, CD-ROMx40, klawiatura , mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15''

Young Celeron 500
C500, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98

Young Celeron 500 DVD FM
C500, płyta MS 6178, 64MB SDRAM, HDD 8,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, modem 56k, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , film DVD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ®

od miesiąca ..... Lipiec ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH**, a wyłącznie **FAKTURY VAT**.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

CD-ACTION

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

---

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry

Dla klubowiczów 5 % rabatu

GTA 2

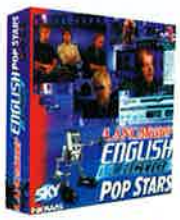
KOD: ZS6019

Kompletna oferta gier
Artakcyjne ceny
Dzwoń!

DZWOŃ 0801 600 200

Programy

ENGLISH IN ACTION Pop Stars



KOD: ST009

Programy językowe,
graficzne i inne.

DZWOŃ 0801 600 200

Produkty firmowe CD-Action

KOD: UP-001

KOD: CD-007

Gadżety firmowe CD-Action
pytaj o pełną ofertę.

DZWOŃ 0801 600 200

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200
Sprawdź cennik na CD
lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: CG003

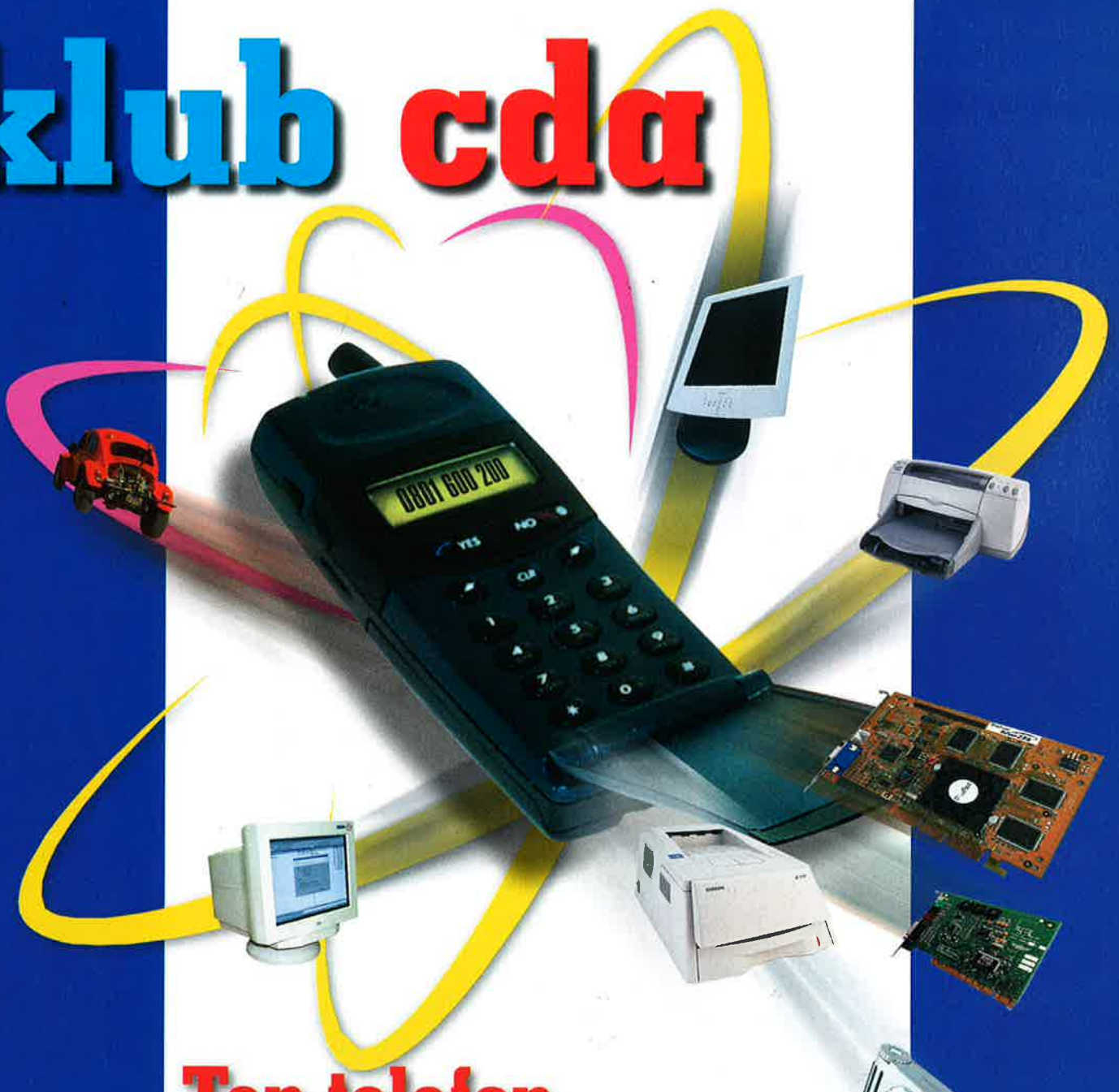
Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG004

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division

KOD: CG005

klub cda



Ten telefon to prawdziwy sklep!

Dla wszystkich, którzy mają tylko komórki, uruchomiliśmy nowy numer infolinii.

032 222 00 13 i 032 222 00 20

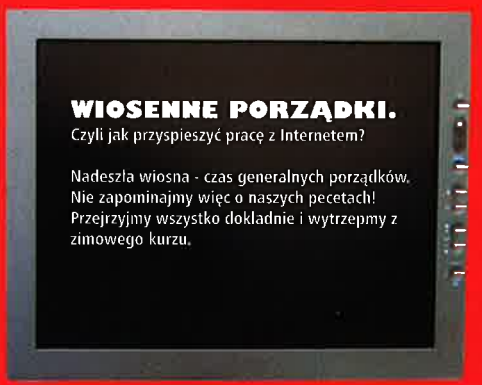
www.klubcda.com.pl/ www.klubcda.pl

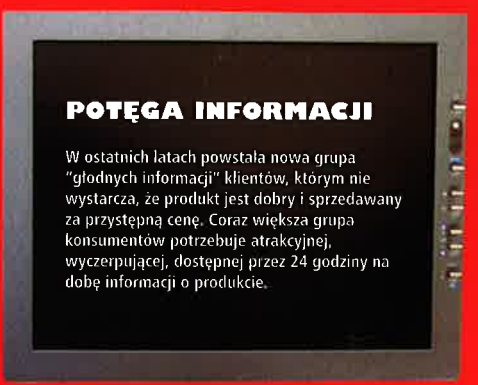
Wiosenne porządki

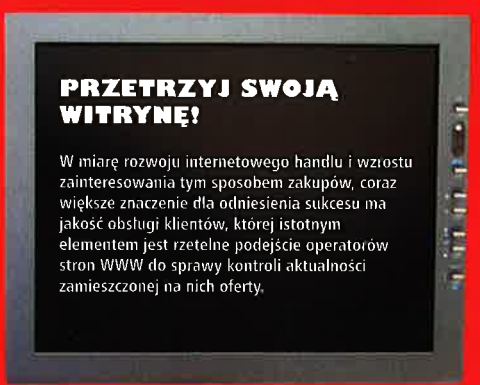
Ten pan idzie do netu.

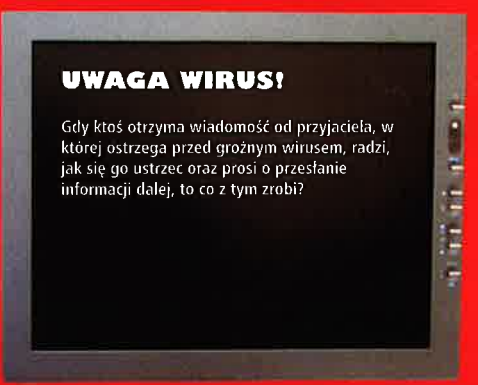
.net®

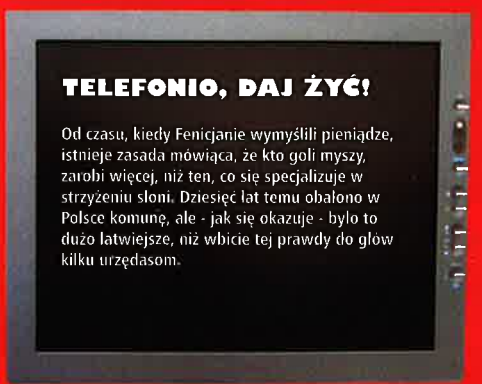
W maju magazyn użytkowników Internetu .net prezentuje:

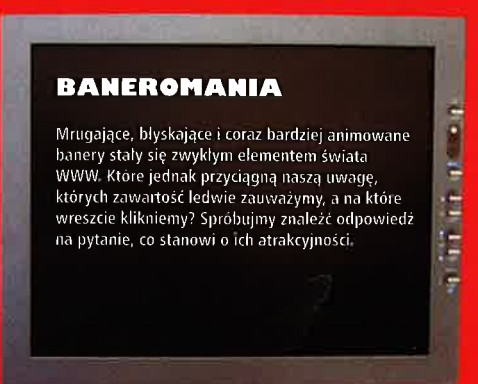




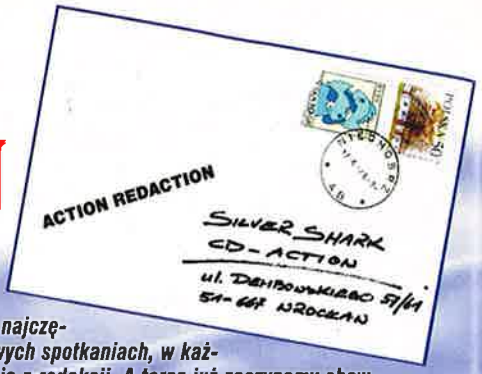








LISTY, czyli ACTION REDACTION



Cze! Dziś załatwimy na łamach jedną rzecz, która nas ostatnio dręczy i męczy. Telefony do nas... Nie mamy nic przeciw - ale o załamanie nerwowe doprowadzają nas goście, którzy dzwonią (zwykle w momencie, gdy akurat piszemy na 3 kompach naraz i to w biegu), by zapytać o rzeczy oczywiste i dawno omówione. Wiemy, że nowi czytelnicy CDA mogą różnych rzeczy nie wiedzieć - ale po to jest przecież nasze nieszczęsne FAQ; czyli zbiór najczęściej zadawanych nam pytań i naszych odpowiedzi (jest na każdym CD w Bonusie 1). No i przypominamy o ircowych spotkaniach, w każdy piątek, w godz. 14-16 (serwer warszawa.irc.pl) na kanale #cdaction. O tej porze są tam zawsze jacyś ludzie z redakcji. A teraz już zaczynamy show (który, jak wiadomo, must go on!).

Myśl miesiąca: **Gratulacje - najuprzejmiejszą formą zawiści.**

Krótka piłka

1. Moglibyście zmniejszyć odpowiedzi na listy czytelników - byłoby więcej miejsca na listy graczy. 2. Nie dawajcie swoich znaczków na CDki i okładki z pełnymi wersjami - bo nie można ich potem opchnąć.

Przychylając się do prośby z pkt.1 maksymalnie skracamy swoją odpowiedź na pkt. 2. Oto ona: N I E.

Mógłbym...

Mógłbym napisać, że jesteście najlepszym pismem i w ogóle The Best. (...) Mógłbym napisać coś o psychice Mr Jedi i Smugglera i ośmieszyć ich [bardziej i tak się już nie da, daremny trud - duet]. ***Mógłbym wycedzić 2-stronicowy tekst o tym, że piractwo jest beee. Mógłbym napisać... o jeszcze wielu rzeczach. Ale po co? Napiszę tylko: tak trzymać, chłopaki. PS Szczere wyrazy uznania dla Obrażonej Czytelniczki, za to, że miała odwagę stanąć w obronie swoich poglądów i podważyła treść mojego poprzedniego listu.***

Lucas z krainy Skajłókerów

Mógłbym powiedzieć, że list nas ucieszył (szczególnie zaś PS) - ale po co. Przecież to oczywiste... (Smuggler - nie drażnij rekina w białym czepku! - Jedi).

Apel

(...) Ludzie, po cholerę piszecie jakieś bluzgi na CDA. Przecież można chyba normalnie zapytać się, czy nie mogliby czegoś zmienić. Np. kilka osób prosiło o tylne okładki na CD - i już są. (...)

Beczułka z Łodzi

No nie? Naprawdę "po dobroci" można z nami dogadać się szybciej i lepiej, niż w momencie, gdy np. otwieram maila i czytam: "Wy @@)#@!!! Chyba was @#$%. @#$% złamane. Dlaczego, @&*#$, w numerze xxx jest/nie ma..." itd. Sami chyba też wyznajecie tę zasadę, nie? (A potem za wszystko cierpi gumowy kurczak Barnaba, na którym wyładowujemy swoje stresy... - Jedi)

Monopoliści?

Komentarz do artykułu [w konkurencyjnej gazecie - red.] ***jest mniej więcej taki, że chcecie zmonopolizować rynek polskich czasopism o grach komputerowych. Przy tak wysokim poziomie merytorycznym i atrakcyjnym stosunku cena/jakość nie mam nic przeciwko. Pozostałe pisma podnoszą lament, upatrując przyczyn swej średniej sprzedaży w tym, że inne czasopismo zamieszcza pełną wersje gry na swoim CD - paranoja! CD Action wypracowało swoją pozycję na rynku nie tylko pełnymi wersjami (przecież nie jest to Cool Games). Pozostałe czasopisma wymienione w XXX pod prawie każdym względem ustępują CDA i muszą się pogodzić z niższą pozycją na rynku. Sam kupowałem wcześniej (w kolejności chronologicznej): Bajtka, Top Secret, Secret Service + Gambler, teraz tylko CDA - w jednym piśmie mam wszystko. Ilekroć u kumpli przeglądam inne gazety - utwierdzam się w przekonaniu, że nie muszę kupować 3 czasopism miesięcznie, żeby mieć komplet informacji o tym, co mnie interesuje.***

Che z Warszawy (email)

Dyplomatycznie odpowiemy: no comments ;). BTW: czemu ci marudzący też nie dadzą pełnych wersji, zamiast marudzić? Może dlatego, że wiedzą, iż same full gierki to za mało?

Strajk!

Kupujemy CDA już od roku i prawie zawsze dajecie te (głupie) strategie i zabijanki (oczywiście chodzi o pełne wersje). Dajcie w końcu jakiegoś managera, bo mnie już nudzicie. Jeżeli w ciągu najbliższych 5 numerów nie spełnicie prośby, to ja i mój klub, który liczy 26 osób, przestaniemy Was kupować. Stracicie również moich sprzymierzeńców, czyli dużo osób.

Adi

Naszą zasadą jest NIEnegocjowanie z terrorystami, szantażystami etc, etc... Więc - papa. Kup tych, co Cię nie nudzą i dadzą managera. (Smugglerku - uważam, że jesteś brutalny. Nie kop pana, bo się spocisz. - Jedi).

Smuggler i C&A

Czy pracowałeś kiedyś w komputerowym piśmie Commodore & Amiga (...), natrafiłem tam na Twoją xywkę.

Ryrzy z Zabrza

Zdarzało mi się tam publikować swe teksty dobrych 5 i więcej lat temu, na zasadzie "luźnego współpracownika". Miło wspominam tę współpracę, gdyż i wierszówka była niezła i ludzie z gazety w porządku...

Cenzura

Mój qmpel (Stan W-Z) wysłał list do gazety XXX, która to niemal w 100% zmieniła jego treść. Czy Wy też tak robicie (poza wycinaniem fragmentów)? (...) Jeżeli nie ma już Gamblera :(- to co z Gambleriadą?

Elmo z Kałowic

Więc tak: skróty zrobić - oczywiście. Korekta ortograficzna i stylistyczna - jasne, choć bez przesady: czasem zostawiamy różne czytelnicze buraki bez poprawek (z różnych przyczyn). Ale na tym nasze ingerencje się kończą. Poprawki zmieniające SENS listu są po prostu nieuczciwością (staram się nie powiedzieć, jakie słowo w tym momencie ciśnie mi się na usta, bo nawiązuje ono do pewnego - najstarszego ponoć - zawodu świata :)). Co do drugiego pytania - zatem nie będzie Gambleriady...

Pytania

Ile osób w redakcji jest żonatych?

Nie liczyłem, ale coraz więcej. Ale czemu pyta o to - facet?!

Jakiemu pismu Jedi poświęca więcej czasu: Kawaii czy CDA?

Jest naczelnym w Kawaii i redaktorem w CDA - wiadomo więc, że Kawaii...

Podając klawiszologię w demach, pomagacie piratom. (...) Przyznacie, że w większości gier klawiszologia dem i pełnych wersji jest identyczna.

Owszem - ale podajemy klawiszologię tylko wtedy, gdy sami twórcy wrzucają ją do dokumentacji, więc tak czy siak jest ona dostępna.

Dlaczego nie zamieściliście dema Rezerwowych Psów (...).

Gdy pojawiło się demo RP, było sporo innych dem do wyboru - naszym zdaniem lepszych.

Czy Brenda Garneau to Kinga Mróz? (wiem, wiem, debilne pytanie).

Fakt.:) Brenda to znana w zachodnim światku twórców gier dziennikarka, nie mająca nic wspólnego z Kingą. Za to Kinga jest młodsza i w ogóle :).

Programy też powinny być oceniane, ponieważ nie chce mi się czytać całej recenzji. (...) To samo tyczy się sprzętu.

Mr_Blood

Doceniamy Twą wiarę w nas - w ciemno akceptujesz naszą ocenę danego produktu! Ale mimo wszystko sugerujemy czytanie recenzji; na ślepej wierze można się przejechać... Ogólnie to jesteśmy przeciwnikami _wszelkich_ ocen w CDA, więc póki nas siłą nie przymusicie, to staramy się nie oceniać użytków i sprzętu.

Propozycje

Czy moglibyście dawać normalne odpowiedzi? Wydaje mi się, że AR jest po to, aby utrzymywać w jakimś stopniu kontakt z czytelnikami, a nie po to, aby odstawiać popis chamstwa!!! (...) Jeśli jakaś osoba pisze list, w którym powtarza się ciągle ta sama prośba, to po prostu nie drukujcie tego listu!!! Szkoda AR na wypociny, które powtarzają się co miesiąc!!!!

I znów: gdybyśmy chcieli trzymać się ściśle drugiej uwagi, to właściwie nie powinniśmy drukować tej pierwszej :)). AR to AR, jak piszecie do nas, to nie oczekujcie niczego dobrego i mądrego w zamian. (Poza kiszonym gumowym kurczakiem w syropie na kaszel). Utrzymujemy kontakt z Wami właśnie m.in. poprzez debilne itd. teksty.

Wydaje mi się, że opisów powinno być mniej, ale za to dokładniejsze, tzn. chodzi o to, aby były dodane jakieś mapy, opisy jednostek, czy może taktyki walki.

Ryba z Krakowa (Szprotka)

W CDA robimy RE-CEN-ZJE, a nie opisy. Poczytaj w słowniku, co znaczy to pierwsze słowo. Od opisów itd. masz Action Plus!

Anemicy?

Czy w redakcji pracują same ślimaki, a może anemicy? Miałem Kroniki Czarnego Księżyca, podobnie jak Combat Flight Simulator, parę tygodni przed Wami.

Pchełka z New Sącza

Raz, że jesteśmy miesięcznikiem - zatem czytając pismo widzicie, w co graliśmy MINIMUM miesiąc wcześniej. Dwa - podaj nam adres tego polskiego dystrybutora, który jest taki szybki, z chęcią nawiążemy z nim współpracę. No chyba, że ma on swoją "siedzibę" na jakiejś giełdzie - ale wtedy z czym do ludzi, co?...

Zawstyceni...

Jestem wku, ponieważ napisałem już do AR około 35 listów i ani razu mnie nie wydrukowaliście. Wstyćcie się.***

Tiger, Tarnowo Podgórne

Wstycimy się - Ci powiedzieć, że zamiast bluzgać i pisać z 5-7 listów tygodniowo (każdy takiej mniej więcej długości jak ten..., tak, bo to był cały list!), powinieneś napisać JEDEN, ale za to CIEKAWY. Wtedy radykalnie zwiększyłbyś swe szanse. My tu nie patrzymy, ile kto listów przysłał; może się trafić, że ktoś napisze ze 100 - i żadnego nie zobaczy na łamach, a inny 3 - i wszystkie pójdą. Jakość, nie ilość, się liczy!!! PS Sam się pocałuj! (to a propos innego Twego listu).

Bezmyślnik!

W numerze 3/2000, w AR, niejaki Radek "Predo" Marzec z Łukowa zaproponował stawianie "bezmyślnika" przed bezsensownymi listami i napisał, że to

jego znak. Bzdura! Jeśli w liście stwierdził dokładnie, że sam to wymyślił, jest godny pożałowania. Pomysł ten wysunął w 1989 roku H.J. Chmielewski w swoim komiksie "Tytus, Romek i Atomek", dokładnie w "Księdze XII". Na stronie 9 jest taka wypowiedź Tytusa (poniekąd małpy): "Myślałem i wymyśliłem bezmyślnik ~: ~. Stawiać się go będzie przed zdaniem nie mającym sensu". Radziłbym chociaż nadmienić o tym plagiacie na łamach.

Inkler

Toteż nadmieniamy. Radek byłby usprawiedliwiony tylko w 2 sytuacjach: a) to on jest Papciem Chmielem; b) to on jest Tytusem. Ponieważ obie możliwości są raczej nierealne, poczynania Radka nagradzamy serią bezmyślników (~~~~~~~~~). Nieładnie... [BTW: zauważyło to dużo więcej ludzi...]. A jak jeszcze raz wytnie taki numer - dostanie serię... ale już nie bezmyślników.

Malkontent

(...) Cieszę się z powstania Klubu CDA (sam jestem klubowiczem), ale czemu rabat na zakupy wynosi tylko 5%?

Megus z Cybertornu

Tyle udało się nam stargować. Ale jeśli średnia marża w tej branży wynosi ok. 20%, to 5% upust to już 1/4 zysku sprzedawcy... Trochę się rozbestwiliście, robaczki, jak coś nie jest o 50% tańsze, to już nosem kręcicie? 5% to też coś. A jak uważasz, że nie, to odkładaj co miesiąc 5% ze swej kasy i ślij na moje konto. Ja się tam nie obrażę, szczególnie jak jeszcze znajdę z 10-100.000 takich chętnych :P.

Jestem hackerem?

Teraz do was, mam na myśli całe CD-Action. Thx za to, że tym artykułem o wirusach, trojanach itp. ułatwiliście mi zostanie hackerem (oczywiście newbie, ale każdy kiedyś zaczynał). O co chodzi? Jest takie coś: xxxx.xxxx.xxxx. Znalazłem te strony sam, ale na początku jedynie ściągnąłem sobie coś o oszustwach w Windowsach. A wy podaliście mi nazwy: NetBus, WinNuke, Sub7... No i mam fajne rzeczy. (Ciekawe - o ile wydrukujecie ten list - co na to powiecie).

Gaell ze Szczecina

Ha, ha! Myśląc, że masz netbusa itd. jesteś hackerem (nawet początkującym), popełniasz taki sam błąd, jak ktoś, kto kupił sobie sportowy samochód i myśli, że już jest kierowcą rajdowym! Hackerem - początkującym! - to będziesz DOPIERO, jak się włamiesz na swój pierwszy serwer i to bez pomocy netbusa itd. Na razie jesteś kimś, kto chce imponować innym (i chyba samemu sobie), że jest hackerem. Takowych nazywa się chakierami i zabija śmiechem - o! (:oD).

IRComania

No i coście najlepszego zrobili, maszkarony podłe. Narobiliście mi ochoty na pogadanie (...) na żywo na IRCu. (...) No i się zaczęło ircowanie... Parę dni wystarczyło, a już zdążyłem wysłuchać smutnej historii o ofierze wypadku drogowego z Tennesee, co to ją facet zostawił z trzema dziećmi, pogadać z polskim emigrantem w Australii, któremu wcale nie ckni się za starym krajem (...) pofiglować (no słownie, słownie, oczywiście) z napalonymi licealistkami z całej Polski. [Skromnie licząc 90% z nich to wcale nie tacy znów młodzi faceci - redakcja :)))]. ***Także mogłem pogadać "po męsku" z jakąś panienką podejrzanej proweniencji z dalekiej Indonezji (Jezu, ten mój angielski nie jest wcale taki zły, a poza tym wychodzi znacznie taniej, niż gdy się dzwoni na 0-700 :))). No, ale CDA to pismo o grach. A o giercowanie mi właśnie chodzi. Wiecie, że mi przeszło. Jak Boga kocham! Przed nawiązaniem bliskich stosunków z IRC-em praktycznie nie było dnia, by nie dać łupnia żółtkom w kolejnej kampanii People's General, poszaleć bojcami Stalina na polach Francji (kupiłem Red Alert dopiero teraz? późno, bo późno, ale za sto parę złociszów mam cztery płytki z dwiema dodatkowymi kampaniami), czy porównać po raz kolejny, która Cywilizacja jest lepsza: "dwójka" czy Call To Power. A teraz nic. Zero. Czuję się dziwnie, jakby mnie kobita rzuciła, albo co. (...) Jedyna nadzieja w tym, że jak już w końcu, za parę tygodni, wymienię moje 4-letnie P100 na Cefalona 433 z odpowiednim akceleratorem na pokładzie, to może jeszcze da się mnie odzyskać dla (zagiercowanego) społeczeństwa. Ale na jak długo??!! Aha i jeszcze dobra rada dla PT młodzieży. Jeśli nie macie na boku jakichś dochodów, przysłowiowego dobrego wujka, albo równie drogich mamy i papy (albo dostępu do stałego łącza), to lepiej wcale nie zaczynajcie z IRC-em. Bo skończy się na tym, że komornik nie da wam spokoju. Za ircowanie trzeba płacić jak za zboże. I nie pomogą żadne zmiłuj się. Wciąga jak nadbiebrzańskie bagna. A na dobrą wolę szanownej Telekomunikacji nie za bardzo jest co liczyć, przynajmniej do czasu, aż się za nią nie weźmie poważna, zagraniczna konkurencja. Oby to jak najszybciej nastąpiło; czego Wam i sobie życzę.***

Zibi, Radom

Zdemaskowani?

(...)Wypracowaliście sobie taki IMAGE, że głowa boli. W umysłach graczy istniejecie jako niesłychanie brzydcy, głupi, idioci, którzy nie umieją robić nic, tylko grać w gierki i od czasu do czasu wstukać parę (set) słówek dla AR lub jako recenzje. (...) To pozwala Wam bezkarnie wyśmiewać czytelników (nie zapominając również o sobie). Znaczy to, że np.: jakiś ??? z ??? napisał list typu: "ile par okularów nosicie na każdej z par Waszych oczu?" - nie dość, że daje tym wyraz o swojej głupocie, to jeszcze staje się wielką tarczą z napisem "BŁAGAM, TRAF WE MNIE, A BĘDĘ CI WDZIĘCZNY". A gdy potem zobaczy swój list na łamach CDA, jest niczym człowiek biegający po mieście i krzyczący z radością, że właśnie wydał ostatnie pieniądze na portfel (...) Odpowiedź jest zazwyczaj podporządkowana intelektowi nadawcy (by nie wiedział, że go obrażacie), a gdyby okazało się, że jest na tyle 'mądry', że zrozumie coście mu odpisali, dajecie jeszcze ':)' na Wasz temat).

HammerMan

Sami nie traktujemy się z powagą, więc i Was nie zamierzamy. Od śmiania się z siebie prawie nikt jeszcze nie umarł, a parę osób taki zabieg wyleczył z ponuractwa i nadmiernej i bezkrytycznej miłości do samego siebie. Ponadto i my i oni wiemy, że to taka konwencja - rodzaj gry, gdzie nikt nie odnosi prawdziwych ran na ciele czy duszy.

Najlepsi?

(...) A co do napisu na okładce "Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce" - to skąd wzięliście takie informacje? Robiliście jakieś ankiety?

Warszawiak z Warszawy

Nie, porównaliśmy nakłady oraz wyniki sprzedaży wszystkich pism, które podają swój nakład kontroli specjalnej instytucji. (Każde pismo, które poważnie traktuje siebie, czytelników i reklamodawców, dobrowolnie się jej poddaje). I wyszło czarno na białym, że jesteśmy w tym momencie najlepsi. Powiesz "A co, jeśli któreś z pism, co nie poddało się kontroli, ma większy nakład"? Odpowiedź brzmi: gdyby miało większy, to z pewnością poddałoby się kontroli :). BTW: konkurencyjne pismo wytłumaczyło się, że oni mają podobny napis dlatego, że jakby zsumować łączny nakład [ofkors niekontrolowany, heh] ich pisma przez te lata, to W SUMIE mają więcej sprzedanych egz! Jako fani absurdalnego, montypythonowskiego humoru przyjęliśmy to wyjaśnienie z dużą życzliwością. BTW: kto jest najlepszym atletą - facet, który naraz podnosi na sztandze 250 kg, czy też gość, który podnosi np. 150 kg ale - trenując parę lat dłużej - argumentuje, że w SUMIE podniósł na pewno ze 100 ton więcej niż rekordzista, więc jemu się też należy tytuł "biggest"?

Ludzie & ludziska (jedna) :)

Niedawno przeczytałem w AR list, mówiący m.in. o gostku, który chciał, aby mu skopiować akcelerator 3D na dyskietkę. Pod koniec grudnia przydarzyła mi się podobna i nie mniej śmieszna sytuacja. Moja siostra cioteczna od miesiąca ma komputer. Na razie jest na etapie grania (...) i instalowania programów, dzięki "auotstartowaniu z CD". (...) A oto fragment jej mrożącego krew w żyłach opowiadania: "(...) No i jak już zainstalowałam tę encyklopedię, na ekranie pojawił się komunikat: Czy chcesz zresetować komputer całkowicie, czy tylko trochę? Wcisnęłam 'całkowicie'. Dla ludzi z późniejszym zapłonem: komp zapytał, czy zresetować komputer teraz czy później...

Brodek

Dziewczynie można taką wpadkę wybaczyć... Ciesz się, że w ogóle ją ciągnie do kompa, a nie nabijaj się z wpadek. Albo nabijaj się po cichu, jak dżentelmen :).

Za drodzy?

Gdy kupiłem CDA, to w mej głowie zabłysła myśl: za tę cenę mogę mieć pełną wersję gry, taką jak sobie wybiorę, a nie taką jaką mi dacie.

A co z 196-stronicowym elementem przyczepionym do pudełka z CD? I z drugim CD? I okładkami na full wersję? I... itd. Piraci tego już nie oferują...

(...) Jestem szczerze załamany podwyżką cen. Zmniejszcie ilość stron, zwiększcie ilość reklam (mój ulubiony dział), nie dawajcie już pełnych wersji, nie wciskajcie gadżetów - ale wróćcie do starych cen.

Nas też kolejne podwyżki cen wcale nie cieszą - wprost przeciwnie, gdyż zwykle wywołane są czynnikami z zewnątrz (inflacja, jakieś nowe podatki [suxx!] etc.) i nie mają wpływu np. na nasze dochody. Ale na to rady niestety nie ma :(. Jak rozumiem chciałbyś abyśmy cofnęli się w rozwoju do - mniej więcej - połowy roku 1998? No way - jest tylko jeden słuszny kierunek: do przodu! Gambler też zaczął w pewnym momencie redukować koszta produkcji (np. obniżka ilości stron...) - i na zdrowie mu to nie wyszło...

Obecnie kupno CDA to wydatek rzędu 200 zł rocznie. Człowiek wydający 200 zł rocznie na pismo = człowiek chory umysłowo, co dodatkowo pociąga za sobą dodatkowe koszty (kaftan bezpieczeństwa). Zróbcie w tej sprawie (obniżki cen) ankietę.

Driver

Raz, że w prenumeracie jest dużo taniej. Dwa - zapytaj np. jakiegoś palącego, ile wydaje na fajki MIESIĘCZNIE. Sam w swoim czasie paliłem (rzuciłem!!! i Wam radzę - jeśli który w kibelku popala, żeby być twardzielem w oczach kumpli... nie warto!). A wiem, że to jest około 80-150 zł co 30 dni... Kupowanie CDA dla prawdziwych nałogowców nie jest więc specjalnie wielkim wydatkiem (choć nie mówimy, że jesteśmy tani - nie patrz, ILE płacisz, a ZA CO...). Zaś do takich właśnie nałogowców komputerowych kierujemy swoje pismo. Trzy: ankietę dotyczącą tego, czy kupowanie CDA i wydawanie na nas tyle kasy ma sens przeprowadzamy co miesiąc - sprzedając kolejne numery CDA. Jak na razie grubo ponad 150.000 ludzi twierdzi, że CDA jest tego warty! BTW: żadna satysfakcja, gdy wiesz, że kupują Cię tylko dlatego, że jesteś niedrogi - a nie dlatego, że jesteś dobry! {I tylko mi tu bez skojarzeń!}.

Action plagiat!

W AR 2/2000 zauważyłem, że kolega Max z Legnicy popełnił zwykły plagiat. Chodzi o list dotyczący grania w SimCity. Został on słowo w słowo przepisany z "Hyde Park" SGK 10/99 (autor: Franklyn z Polkowic otrzymał zań grę komputerową). Może Max liczył na to samo? Cytuję jego list: "Żałosne. Skąd się w ogóle tacy biorą?"

Michał "Killer", Katowice

Fakt. Bardzo żałosne. Gość widać ma o sobie tak niskie mniemanie, iż sądzi, że tylko podpisanie się pod cudzymi słowami jest dla niego szansą na publikację w AR? Aha, i żeby sprawa była jasna: my nie nagradzamy NIKOGO za to, że do nas pisze. Uważamy, że jeśli ktoś do nas pisze, to czyni to dlatego, że chce się BEZINTERESOWNIE podzielić z nami i czytelnikami swoimi refleksjami. Więc, jeśli czyta nas ktoś, kto chce za list dostać jakąś nagrodę itd. - niech sobie odpuści pisanie do AR. No i plagiat zwykle szybko wychodzi na jaw... Maxie - od dziś tWOJA (*) xywka oznacza: MAXymalny Obciach. Żegnamy cIĘ ozięble, Maxsie-Plagiatorze; Maxiemalny Lamerze... :(PS Dzięki dla wszystkich czytelników, którzy to zauważyli. Ale Michał był pierwszy.

(*) - scenowy sposób ostentacyjnego wyrażania swego niesmaku w stosunku do adresata listu.

(^_^) - buźka uśmiechniętego Barnaby - dla rozluźnienia atmosfery i jelit.

Uwagi krytyczne

Stwierdzam jednoznacznie, że tak rozbudowany "Poradnik" i "Sprzęt na świecie" jest mi absolutnie niepotrzebny. (...) Stajecie się powoli gazetą wszechstronną i uniwersalną, ale nie wiem, czy to jest dobry pomysł. (...) Informacje sprzętowe itp. powinny stanowić niewielki procent w stosunku do całej reszty (a tak obecnie nie jest). Wiem, że od razu odezwą się Ci, którzy twierdzą: "Nie samymi grami i programami człowiek żyje". Tacy to umieją uruchomić tylko grę, ale (słynne już) zawijanie wierszy w Notatniku to dla nich czarna magia". Muszę powiedzieć, że tak źle to ze mną nie jest i mam podstawowe wiadomości, dotyczące obsługi i działania komputera. Ale po co mam sobie zawracać głowę dosyć szczegółowymi informacjami, zawartymi w Waszych artykułach? Od tego jest serwis, informatycy i koledzy, dla których komputer to azyl. A ponadto, gdybym chciał się dowiedzieć czegoś na poruszane przez Was tematy, to kupiłbym sobie specjalistyczne pismo lub książkę, która tymi zagadnieniami się zajmuje. To

tak jak z samochodem - jeżdżę nim, potrafię zmienić koło i napełnić bak benzyną, ale sprawy silnika zostawiam fachowcom. Oczywiście są pasjonaci, którzy "dłubią sobie" godzinami w garażu, ale oni stanowią mniejszość i nie należy zmuszać zwykłego człowieka np. do "połykania" całkiem zbędnych (dla niego) informacji lub ich ignorowania. I pamiętajcie, że już wiele czasopism z cyklu "wszystko w jednym" zapiszczało cienkim głosem.

CDA adresujemy do tych ludzi, dla których komputer nie jest tylko konsolą do grania (niektórzy nawet jeszcze nie wiedzą, że do nich należą... :)). Nie każdy ma "oblatanych" kolegów, nie każdy ma czas, chęć i kasę, by kupować fachową literaturę czy inne pisma... - i po to jest CDA. Ponadto my nie jesteśmy "wszystko w jednym". My jesteśmy po prostu "tylko o kompach". (A nie o mandze, X-files, komiksach, zbieraniu grzybów itd.).

Teraz sprawa, która najbardziej mnie zbulwersowała. Wasza odpowiedź na list Marka Czernatowicza (02/2000) całkiem mnie zaskoczyła! Według mnie, Wasze ARGUMENTY nie zasługują nawet na komentarz. Ja zgadzam się ze zdaniem Marka (...).

Marcin z Katowic

W porządku. Wszelako nie da się ukryć, że jesteście z Markiem w mniejszości.

Uwagi pochwalne

Po zapoznaniu się z nowym numerem CDA, postanowiłem napisać nieco o nowej szacie graficznej pisma. Jest ona jeszcze doskonalsza niż poprzednia! Więc co mi się podoba?

1. Nareszcie po wielu dziesięcioleciach (hie, hie) ktoś włączył opcję justowania tekstu!!! Poprzedni układ był nieelegancki i nie wiem czemu naczelny tak przy nim się upierał (może lubi groch z kapustą? ;-))

Powiem tak: jeden z wydawców ukochał sobie nade wszystko niejustowany tekst i trzeba było paru lat, miesięcznej produkcji średniego rozmiaru browaru i kilku kijów bejzbolowych, by przekonać go do nowej koncepcji.

2. Dwie szpalty. Dzięki temu tekst czyta się o wiele przyjemniej, nie trzeba tak bardzo skakać wzrokiem po stronach (jakaż ergonomia, hie, hie). Strona o układzie z trzema szpaltami (o czterech już nie wspomnę) była bardzo nacka na, choć samego tekstu nie było aż tak wiele. Teraz obrazki są ładnie oblane tekstem i wszystko wygląda profesjonalnie!

3. Dobrze, że Wstępniak jest już na 3 stronie pisma, a Spis Treści na 4-tej!!! Nie znoszę szukać ich w "środku numeru". Nie zmieniajcie już tego!

My też mamy nadzieję, że tak już zostanie...

4. Połączenie ramek "Oceny" i "Info". To dobry pomysł, odzyskało się trochę cennego miejsca. Poza tym teraz "Ocena" jest pod koniec recenzji i nie trzeba szukać jej po całym artykule - kiedyś "ocena" często widniała już na pierwszej stronie, co było nielogiczne.

5. Wstawki większymi literami jakby podsumowujące całą recenzję, wyciskające kwintesencję opisu!

6. Zrezygnowanie z niepotrzebnego i często głupawego "tytułu" na rzecz nazwy programu.

7. Poprawki w ocenianiu gier!!! Dobrze, że chcecie być surowszymi recenzentami, za dużo zwyczajnych produkcji otrzymywało bardzo dobre oceny (7, 8 punktów). Dobrze, że 10-tkę nareszcie uznaliście za zwyczajną ocenę, a nie wyimaginowaną doskonałość! Przy okazji wysokich ocen mam pewną propozycję. Trzy osoby, które przyznały danej grze Znak Jakości lub 10 punktów, powinny napisać kilka zdań od siebie (podobnie jak to miało miejsce przy okazji recenzji "Rezerwowych Sabak" - swoje 3 grosze wtrącili Gem.ini i MacAbra, choć tu chodziło o odczucia negatywne). Wtedy: • byłoby wiadomo, którzy redaktorzy ocenili tak wysoko daną grę (nie byłoby wątpliwości, że gra dostała zawyżoną ocenę !); • czytelnicy poznaliby kilka opinii o produkcie.

W miarę czasu i możliwości... czemu nie.

I jeszcze moje inne sugestie:

1. Podawajcie w "Info" o grze, ile ona zajmuje CD. Przed kupnem warto o tym wiedzieć. O wiele chętniej kupię np. Baldur's Gate, wiedząc, że gra zajmuje 5 CD!

OK. Tzn., jeśli nie będzie NIC podane w stopce albo w tekście recenzji, to zakładamy, że gra jest na 1CD, OK?

2. Cena programu też by się w "Info" przydała.

Gdybyśmy ją znali...

3. Może zamieścicie test programów "koderów" do mp3? Jest tego tyle, że nie wiadomo którego używać. A jakością różnią się bardzo znacznie. Dobrze by było, gdyby test przeprowadziła osoba z "muzycznym" słuchem.

Daniel

Kto wie? Przeciwwskazań nie widzimy.

Bankructwo?

Mam pytanie w sprawie prenumeraty: czy jeśli wykupię ją np. na rok, a Wasze pismo (nie daj Boże) zbankrutuje, to czy otrzymam kasę z powrotem? A może Wy po prostu robicie przekręt: ludzie wykupią prenumeratę, a Wy niby bankructwo i pan J.P. i Z.B. zgarniają kupę kasy.

[email bez podpisu]

Dobrze się czujesz poza tym...? Raz, że zbankrutować nie zamierzamy. Dwa - że takie posądzenia (o przekręcie celem zgarnięcia kasy) są po prostu dla nas obraźliwe. Nie bój nic, my nie z tych, co chcą Was okradać. Znasz góralskie powiedzonko, że owieczki się strzyże, a nie zarzyna? :) (Dobra, dobra, a kto ogolił Barnabę do łysej gumy tak, że aż mu się szyjka zwichrowała? - Jedi).

The not-best!

Co do kolesi piszących do was nic do nich nie mam, ale: wkurzają mnie kolesie, którzy piszą, że jesteście "THE BEST". Wcale nie, ja tak nie uważam. Nikt nie jest doskonały. Wy też. Uważam, że ludzie krytykujący Was powinni być drukowani bez żadnych ale. Uważam, że krytyka jest Wam potrzebna.

Piotr Stelmach z Bydgoszczy

W kwestii formalnej "the best" nie oznacza "idealni" - a "najlepsi". Tzn. najlepsi z tych, co są - mający NAJMNIEJ wad. Co do krytyki: jak widzisz nie ograniczamy naszych łamów TYLKO do pochwał nad głanych w listach. My też uważamy, że krytyka (byle konkretna, a nie bluzgi "nienawidzem was, xxx jest miljon razy lebsze, jedźcie do @#$%l") jest bardzo pożyteczna. Aha: nas nie wkurzają ludzie, którzy mają zdanie różne od naszego.

Panzer(ne) Buraki

(...) Mam 12 lat (...) chodzi o recenzję Panzer Elite. (A, czy te screeny to gra, czy tylko statyczne obrazki?). W screenie z parasolem Mac Abra stwierdził, że ten pojazd to czołg, a jest to niszczyciel czołgów M-10. (...) Screen "Tygrysy atakują" - powinno być "Tygrys atakuje", bo ten drugi czołg to P-IV (...) Pomimo 2 bugów - brawissimo!

Mac Abra bije Ci brawa. A teraz oddaję mu głos. [Mac Abra na linii]: jeśli mając 12 lat, dysponujesz taką wiedzą, to tylko pozazdrościć! Masz rację w obu przypadkach! Podpisy dorabiałem w ostatniej chwili (więcej tak nie będzie) i oto efekty. Przy czym przy Tygrysach cały "dynks" tkwił w tym, że... były faktycznie dwa Tygryski. W otwartej wieżyczce drugiego - niewidocznego, bo screen to obraz obserwowany moimi oczami - tkwiłem JA:). Stąd użyta liczba mnoga... (Jakoś nie wpadłem na to, że ktoś nie wie, w jakim czołgu mogę jeździć w takiej grze :))). W każdym razie fajnie jest, że tak dociekliwie wgryzacie się w teksty i ilustracje - aż się chce pisać dla takich czytelników! Aha: screeny z ludźmi i czołgami etc. są screenami menusów. Reszta to czysta gra. Salut!

(...) Czemu nie drukujecie w Suflerze czegoś nowego, tylko solucje z Action Plus? (...)

Kobalt KWZ (Ksywa Wszystkim Znana)

Na razie zaspokajamy :) tych, którzy nie zdążyli się załapać na odpowiedni nr Action Plusa. Patrzymy po prostu na Pomocną Dłoń i dajemy solucje do tych gier, co do których jest najwięcej pytań. Co nie oznacza, że z czasem nie wrzucamy tam nowości.

Dziwne pytania

Pytania do autorów AR:
1. Jesteście wolni?

Rozpędzamy się do 6 km/h w granicach 54 sekund na pierwszym (i jedynym) biegu - oceń sama.

2. Stanowicie grono przedstawicieli rodzaju męskiego?

Nam się tak optymistycznie wydaje (że nawet momentami do baaardzo męskiego), ale o konkretne opinie zwróć się do naszych wrocławskich fanek.

3. Co robicie oprócz odpisywania na listy od palantów?

Gramy z palantami w palanta.

4. Lubicie blondynki?

Bardzo lubimy. Z keczupem są palce lizać! Ale i innych kobiet nie dyskryminujemy, spoko.

5. Ile macie wzrostu?

Wzwyż jakieś 350 cm, wszerz z metr... (kolektywnie).

6. Skąd możecie wiedzieć, że w liście ktoś Wam nie wyśle bomby?

A kto dałby nam coś tak kosztownego za frajer?

7. Może próbowaliście uprawiać jakiś sport?

Heidi

Nawet kilka: bieg na 7 metrów z przerwami na piwo, rzut pomidorem w Naczelnego i skok w bok. Obecnie zaś uprawiamy jogę (na 7 hektarach).

Grywalność

Gdy byłem szczęśliwym posiadaczem konsoli Playstation, codziennie w szkole kłóciłem się z pecetowcami, posiadającymi dość marny sprzęt. Twierdzili oni, że ich Pentiumy 100 są lepsze od konsol. Dobijało mnie to bardzo, gdyż byłem świadomy, że nowoczesne komputery z akceleratorami wyświetlają grafikę dużo lepszą od mojego szaraka, ale nie taki chłam jak ich kompy. Wciąż jednak grając na konsoli, powoli przesiadłem się na dość potężnego peceta, dał mi to czego szukałem: dostępu do Internetu i grafiki wyświetlanej w bardzo wysokiej rozdzielczości. Nie odnalazłem jednak rzeczy, która przyciągała mnie do Playstation na długie godziny - mianowicie wysokiej grywalności. Produkty na kompa w dużej większości nie mogą zaoferować niczego poza ładną grafiką i muzyką, twórcy ich zdają się zapomnieć o miodzie, który powinien walić strumieniami z gier. Oczywiście są też gry, które potrafiły mnie wciągnąć np. Unreal Tournament, Hidden and Dangerous, Rainbow Six, Gta 2, i parę innych. Jednak gry pokroju Midtown Madness nudziły mnie po 3 godzinach. Wszyscy moi koledzy zaczynają podzielać moje zdanie, są to zarówno posiadacze pecetów jak i konsol. Wasze pismo podoba mi się, chociaż wydaje się, że powinniście spędzić trochę czasu przy konsoli Playstation, grając w takie gry, jak: Meta Gear Solid, Crash Team Racing, Crash Bandicoot (...). Wtedy może nie stawialibyście ocen końcowych, tak bardzo sugerując się grafiką. (...) Podsumowując, połowa gier dostaje u was odpowiednie oceny; jednak druga oceniana jest w głównej mierze za grafikę, muzykę i klimat, choć sama rozgrywka nudzi się po paru godzinach. Proszę byście oprócz oceny końcowej podawali także ocenę za grywalność (...).

Madafaka z Katowic

Trudno nam dyskutować na temat poruszony na początku listu... (Mnie np. odwrotnie - nuży większość gier na PSX po max. paru godzinach (no, poza Tekkenem)). Po prostu są różne gusta; a na dodatek - mamy wrażenie - podświadomie oczekiwałeś, by Twój PC stał się takim PSX+. Zapewne liczyłeś, że gry na PC będą takie same, jak na PSX - tylko lepsze, ładniejsze itd? A jakoś tak nie jest. Konwersje z PSX na PC to zwykle kichy (choć są pozytywne wyjątki) - zresztą jak się zdaje z PC na PSX też trudno skonwertować grę tak, by zachowała urok oryginału (vide Q2...). Tymczasem na PC są robione jakby troszkę innego typu gry i jakoś nieco inaczej niż na konsole. Cóż, musisz przywyknąć... albo kupić Dreamcasta czy PSX2. Co do naszych ocen... końcowa ocena jest oceną, w której uwzględniono WSZYSTKIE istotne elementy gry. Grafika jest ważną (ale wcale nie najważniejszą) składową tej oceny. Na pewno nie ocenimy wysoko gry, która będzie miała do zaoferowania tylko perfekcyjną grafikę. PS Dla nas klimat to pochodna grywalności, bo jak grywalność jest kiepska, to i klimat denny.... PSS. Xywkę to masz... że karma mać, jak mówią buddyści. Zmień ją na "Młoda Foka" - brzmi podobnie, a jakby wygląda lepiej. PSSS. Pozdrów Edypa :P.

Paranoja jest goła

(...)Często podkreślacie, że macie bardzo duży nakład, że jest to nakład kontrolowany i że wszystko sprzedajecie. Moim zdaniem jest troszkę inaczej.

Skoro nakład jest kontrolowany, to na pewno tyle drukujecie. Zgadzam się. Jednak cel takiej ilości druku jest inny. Cena, którą płaci reklamodawca jest tym większa, im większy jest nakład czasopisma. Myślę, że drukujecie taką ilość egzemplarzy, żeby dostać większą kasę za reklamę, a nadwyżka CD-A ląduje na wysypisku, Wam i tak to się opłaca, ponieważ dochód z reklamy jest wyższy od wydatków na druk. (...)

Drobne pytanko: czemu w takim razie nie mamy nakładu co najmniej 1 mln. egz? Czemu inne redakcje tak nie robią, skoro to takie proste? Rozumiemy, że niektórym "w pale się nie mieści", że można mieć (i sprzedać!!!) taki nakład - ale taka właśnie jest smutna [dla niektórych] prawda. Jest takie specjalne, cykliczne wydawnictwo, właśnie tej instytucji kontrolującej nakład, gdzie podawana jest nie tylko ilość egz. wydrukowanych, ale i SPRZEDANYCH dla danego pisma w danym miechu. Jeśli interesują Cię zawarte w niej dane - przyjedź do nas, ew. skontaktuj się z jakąś - dowolnej branży - gazetą, która _też_ ma kontrolowany nakład. Ona także otrzymuje tę broszurkę (są w niej dane o WSZYSTKICH pismach o nakładach kontrolowanych). Wszystko jest więc 100% jasne i jawne (może właśnie dlatego niektórzy tak się tego boją?). Aha - nie pisaliśmy nigdy "wszystko sprzedajemy". To nierealne. [Skąd by się wzięły numery archiwalne?]. Ale sprzedajmy ogromną większość swego nakładu.

(...) Wracając do Kingi i jej rozmowy z Larą. Samej konwersacji nie mam nic do zarzucenia. Bardziej zirytowały mnie słowa, w których Kinga bardzo chełpiła się z możliwości rozmowy z bohaterką TR. Nie było to powiedziane bezpośrednio. Ale te słowa na końcu artykułu, w których wyjaśniała dlaczego rozmowa kończy się w tym momencie. Jak stwierdziła, że późniejszy dialog to tylko "babskie gadanie", i że ono najbardziej interesowałoby czytelników. Być może źle to odebrałem, ale ja widzę w tym chęć wywołania niesłychanej zazdrości, że to TYLKO ona mogła być z Larą i z nią gadać, a reszta niech się za przeproszeniem wypcha.

Myślę, że np. dyskusja o gatunkach pudru czy technice nakładania tuszu na rzęsy albo różnicach pomiędzy polskimi i niepolskimi butikami itd. niespecjalnie by Cię zainteresowała; na pewno wściekłbyś się ["co to ma być - Pani Domu?!"], gdybyśmy poświęcili na takie zagadnienia ze stronę w CDA.

Idąc dalej, zastanawiają mnie listy, w których czytelnicy oskarżają Was o kopiowanie gier, które przychodzą do testów. Wy jak zawsze odpowiadacie, że to jest niemożliwe, że przed każdym wyniesieniem płyty z redakcji podpisujecie jakieś zobowiązanie, że nie będziecie jej kopiowali, a jeśli to wyrzucenie z pracy... itd. lista jest długa. Takie gadanie nie może być niczym poparte. Tych słów nie możecie w żaden sposób udowodnić. (...) Oczywiście nie twierdzę, że tak jest [tzn., że kopiujemy sobie oryginałki - red.], ***bo nie jestem w stanie tego w żaden sposób udowodnić (ukryta kamera w redakcji coś mi nie chce działać :)) Lecz tak samo Wy nie możecie w żaden sposób udowodnić, że tak nie jest.***

W cywilizowanym prawie karnym obowiązuje zasada, że dopóki OSKARŻYCIEL nie udowodni winy oskarżonemu, to oskarżony jest w świetle prawa NIEWINNY. Jest to tzw. "domniemanie niewinności". Powtarzam: udowodnienie postawionego zarzutu to OBOWIĄZEK oskarżyciela. A na zasadzie że "...ale coś takiego jest teoretycznie możliwe", to ja Cię oskarżam o... gwałcenie 3-letnich dzieci płci obojga oraz zdechłych koni. Ostatecznie narzędzia do tego przestępstwa masz zawsze przy sobie! (Miejmy nadzieję). Więc... "coś takiego jest możliwe". A teraz się tłumacz! (A im więcej będziesz się tłumaczył, tym logiczniejsze będzie, że coś masz na sumieniu, bo niewinny by się nie tłumaczył, nie? A jak się nie tłumaczysz, to pewnie dlatego, że nie masz nic na swoją obronę). Paranoooja!

(...) Nie twierdzę zatem, że nie macie żadnych zalet, bo macie ich całkiem sporo, ale to temat na inny list (...).

Jacek Jakubek

Każdy w końcu może mieć rozmaite wątpliwości związane z nami... Choć te wyglądają, jakby sformułowano je po obejrzeniu 25 odcinków X-files pod rząd :).

Girl's Corner

(...) Jest pewna rzecz, która nie daje mi spokoju - dyskryminacja dziewczyn, które czytują CDA lub w ogóle interesują się komputerami. Mam w domu komputer, którego używam niemal wyłącznie do nauki i nie mam zielonego pojęcia o DirectX, akceleratorach itd. Po prostu nie leży to w moich zainteresowaniach. A co robią chłopacy? (...) Na moją niewiedzę reagują śmiechem (...). Są też dziewczyny interesujące się kompami i mające na ich temat sporą wiedzę - przykład mam w klasie. Co robią faceci? Na wszelkie sposoby próbują ją zagiąć! Zadają tak pokręcone pytania, że sami nie wiedzą o czym mówią itd. (...)

MissX, Gdynia

Ech, dziewczyny, nie rozumiecie tu psychiki faceta. Wkraczacie na "jego terytorium", gdzie czuł się dotąd panem i władcą, zagrażacie jego poczuciu autowartości... więc leci pokazać Wam, że to on tu rządzi, że to jego królestwo, i że może Was zgnieść małym palcem :). Ale tak w głębi duszy faceci lubiący kompy marzą o kobiecie, która podziela ich zainteresowania. Więc ten śmiech i "zaginanie" to raczej poza (+ ciche westchnienie ulgi) "jestem lepszy od niej, nie jest tak źle ze mną". Nie ma się co przejmować.

(...) Kiedyś grałam na kompie 7 godzin. Po tych 7 godzinach miałam prywatną lekcję anglika... na kompie. Miałam oczy czerwone jak u królika i czułam jakby brała mnie grypa: bolał mnie kark, mięśnie, kręciło mi się w głowie. Obecnie gram 2-4 godziny dziennie. Kiedy będę wyglądać tak jak Wy, Jedi i Smuggler?

Justa

Jak zmienisz płeć i wpadniesz do beczki z kwasem (pozdrówka dla Batmana i Jokera :)). A ponadto, gdy pograsz przez najbliższe 5 lat przez 15 godzin dziennie na 5-calowym monitorze. I to będzie mniej więcej to.

(...) Czy nie myślicie, że to dziwne? Dziewczyna, która jest oficjalnym Sithem, ma w pokoju na ścianie 17 Darthów Maulów, jest głównym Mistrzem Podziemi klubu Matki RPG - AD&D, zna na pamięć karciany, RPGi i (to pewnie najważniejsze) zna się na kompie lepiej od starszego brata? PS jak wy to robicie, że Wam się dowcipy nie kończą? (...)

Darth Mistra, Kraków

Czy wyjdziesz za nas?!!!! A co do tego PSa - stale przedłużamy je sobie marchewkami :).

(...) Ponieważ ostatnio złożyło się tak, że często rozprawiam na tematy dotyczące płci przeciwnej to odpowiem na pytanie postawione w jednym z CDA. Dziewczyny a faceci - maniacy komputerowi. Otóż to jest tak: zasadniczo dziewczyny nie przepadają za facetami ślęczącymi przed szklanym ekranikiem. Nie mają zacięcia technicznego, a co za tym idzie komputer jest dla nich czarną magią. Oczywiście sprawa nie dotyczy wątpliwego pociągu kobiet do techniki, ale panującej opinii, że faceci parający się bliższymi kontaktami z komputerami są nudni, wyrachowani, nie są w stanie myśleć intuicyjnie, a tylko logicznie. Taka panuje opinia, a poza tym sami zastanówcie się, jaka dziewczyna zgodzi się na to, aby w życiu jej faceta prym wiódł komputer, a nie ona? Chociaż szczerze mówiąc, jeżeli o mnie chodzi, to ja bym tak wolała. Facet szaleńczo pochłonięty jakimś hobby, albo czymś w tym stylu jest strasznie pociągający (i wcale nie ma to związku z katarem). Taka jest w każdym razie moja opinia, bo z panującą się nie zgadzam. Możecie się zapytać skąd wiem, że jest to opinia większości dziewczyn/kobiet. Otóż stąd, że jak sama mniemam kobietą jestem i wśród takich często się obracam i rozmawiamy często na ww. tematy. Stąd znam ich opinie. A teraz propozycja na nową ankietę (tym razem może Wy ją przeprowadzicie). Dlaczego dziewczyny lubiące komputery to dla facetów rzecz nienaturalna (oczywiście wykluczamy sekretarki itd.). Właściwie sama sobie odpowiedziałam na pytanie (zacięcie techniczne), ale chciałabym poznać opinie nie kobiet, a panów.

Devi

Zatem czekamy na opinie. Dla nas dziewczyny lubiące komputer to rzecz naturalna i bardzo pożądana... w każdym aspekcie tego słowa. ;P

Dobra rada

(...) Wiecie, że autowidol poprawia pracę umysłu. Wypijcie sobie buteleczkę przed napisaniem recenzji.

mAXd

Bullshit. Od tygodnia co godzinę wypijamy dwie i nie widzimy żadnych pozytywnych efektów. Prawdę mówiąc, to w ogóle już NIC nie widzimy. Ooo... tracę też czucie w palcach... i przytom [pierrrdut!]

Sobowtóry

(...) Czytam sobie stare numery CDA i widzę list od Sobowtórki Lary. Pisaliście "zachęcamy wszystkich czytelników do wysyłania nam zabawnych fotek, z zastrzeżeniem, że można je wydrukować". Czy to nadal aktualne? Czy to mają być zdjęcia autora listów czy np. uzależnionego od kompa animalsa?

Ufoludkowa z Ufokowa

Jasne, że możecie przesyłać zdjęcia zarówno siebie jako postaci w grach, jak i jakieś w ogóle zabawne fotki waszego autorstwa. O ile jednak są to zdjęcia ludzi, to chcielibyśmy, aby w dołączonym liście osobnik, znajdujący się na zdjęciu, napisał, że wyraża zgodę na jego publikację na naszych łamach.

Na skróty

Mam do Was wielką, gigantyczną prośbę - czy moglibyście umieścić na CDkach jakieś programy do robienia programów albo wirusów. Bardzo mi zależy, żeby mieć 6 z informatyki (...).

Miłosz z Krakowa (chyba?)

A może chcesz programy do robienia programów robiących programy? Argh. Niech Ci lepiej zależy, by coś REALNIE umieć, a nie mieć 6 na świadectwie. Potem poprosisz o kolejne programy (nie wspominając już o podpisywaniu się pod cudzą pracą - ładnie tak?!), potem o napisanie pracy magisterskiej... i w końcu zostaniesz jednym z tych "nauczycieli" informatyki, którzy np. twierdzą, że Win 3.11 i '95 różnią się tylko grafiką, a P2 nosi nazwę MMX (a niestety są tacy - przykłady z Waszych listów wzięte!). Jednym zdaniem: bujaj się koleś, nie będziesz nam bliźnich kantował.

Pluskwa milenijna!

Nr 44 (1/2000) nie był odporny na problem roku 2000. Był na nim wirus (...) czający się za okładką, uderzył w Sylwestra z pełną mocą. Owej nocy: zepsuł magnetofon, stłukł 8 pudełek na kasety, talerzyk i lusterko, udusił chomika, zjadł wszystkie ogórki (5 słoików), zwymiotował na dywanik w przedpokoju, koleżance (największy kujon w klasie, która wie o kompach wszystko i jest oporna na wszystko) zgubił okulary (5 dioptrii), srebrny kolczyk oraz czarne rajstopy.

Widzisz, Jedi, widzisz, mówiłem: nie wchodźmy na tę imprezę, będą potem mieć pretensje. A ty "Nie, nie, nikt nawet nie zauważy, że przykleimy się zamiast CD do tego CDA". No i masz. I nie wiem coś miał do tego chomika? :(. [Dobła, dobła - to Ty zdejmij te czalne łajstopy, kłóliku! Wyglądasz w nich idiotycznie! - Jedi]. A do pawia na dywaniku się nie przyznajemy. (Zresztą uciekł, więc nie ma dowodów - Jedi).

Za szkody wynikłe z działań wirusa jesteście mi winni 9999.99$. Centa Wam wydam z miną kioskarki szukającej 1 gr reszty, gdy dwudziesty klient kupuje CDA.

Czy może być "piątkami"? OK. Co piątek 1 cent.

Przestańcie narzekać na AI komputerowych przeciwników. Kolega był w wojsku, gdzie pił przez cały rok, strzelał 3 razy, a reagował, gdy go kapral w tyłek kopał.

Noeol z Rybnika

Dooo kaaawaleeeriii wstąąąpić chciaaałem... :P

Skojarzenia

Chory Niemiec - Choroszkop; żabia budowla - żabudowanie; ozdoba krowiej szyi - krowat; statek kretów - okret; polująca mysz - myszliwy; szyjąca krowa - krowcowa; kobieta na jedną noc - nadobna; plotkująca kobieta - obrabiarka; kobieta w radiu - radioaktywna; kot - myszołów; Anna śpiewająca altem - Áltana; skrzyżowanie kota z papugą - kotara; głupi kret - kretyn; miejsce, w którym jest dużo sosen i owiec - Sosnowiec; 2+2 = 5 (4 + VAT!)

Niezłe! A to nasze: wiersz kata - katastrofa; mały Niemiec - mikroszkop; mały arystokrata - grafik; właściciel haremu - poligon; dużo gęsi - gęstwina; 1 dżokej + 5 koni - konkurencja; memento mori - grobowskaz; stara prostytutka - sędziwka :).

A to bonus dla polonistów znających niemiecki: Hans LieberSohn von Schwarzwald.

Skojarzali & bredzili na jawie,
tarzając się w wiosennej trawie
Celnik & Mrs Sith

Oryginalna gra (2xCD)

MESSIAH za 29[90] !!!

Bob jest wykolejeńcem niebios, aniołem tylko z imienia. Sam „Boski Ważniak" osobiście poprosił go, by usunął z powierzchni Ziemi te, jak to mówi, „dziwolągi". Bob posiada moc opętania dowolnej istoty i może wykorzystywać grzeszników, by zgładzić innych... grzeszników. Może wybierać spośród 40 rodzajów postaci i w ich ciałach skradać się, okaleczać, przebijać i zabijać inne szkodniki. Ale kogo opętać, oto jest pytanie...

POSTACIE

- Jako Bob możesz opętać i kontrolować dowolną spośród 40 rodzajów postaci: prostytutki, gliniarzy, Behemothy, księży, bramkarzy, cichodajki, tancerki, żigolaków, demony, mętów, spawaczy, techników nuklearnych, lekarzy, barmanów, kartów, alfonsów, potwory, zwierzęta i wiele innych!
- Wszystkie postacie wyglądają wyjątkowo realistycznie, nawet skóra w odpowiednich miejscach fałduje się i rozciąga.
- Połączenie techniki „motion capture" z tradycyjną animacją sprawia, że każda postać w Mesjaszu wygląda szalenie realistycznie.

BROŃ

- Ponad 10 różnych rodzajów broni, między innymi: napędzane rakietowo harpuny, pistolety igłowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, granaty, pistolety ogłuszeniowe.
- Wykorzystaj opętanych wrogów jako broń.
- Broń zostawia trwałe ślady w otoczeniu.
- Zwłoki pozostają tam, gdzie padły.

W jaki sposób słodki cherubinek Bob chroniony jedynie pieluchą odszukuje źródło zła na ziemi?

Opętanie to jest to... Goły i bezbronny, Bob używa swojej jedynej broni i opętuje pierwszą postać jaką widzi, robotnika.

Bob, rozpoznawalny po aureoli, spostrzega, że robotnik nie posiada praw do opuszczenia pomieszczenia. Dlatego, aby trochę namieszać, Bob spuszcza 5 tonowy czołg na niezorientowanego robotnika.

Teraz dopiero może opętać medyka, wysłanego na pomoc przygniecionemu robotnikowi, lekarze mają odpowiednie prawa dostępu.

W końcu przedostaje się przez drzwi magazynu, jednak Bob wciąż potrzebuje praw dostępu do laboratorium, gdzie chce zdobyć ważne informacje.

Porzuca ciało medyka, bo spostrzega, że gliniarz ma zezwolenia na wejście do laboratorium.

Gliny mają także laserowo kierowane KARABINY! Bosko!

W trakcie identyfikacji przed drzwiami laboratorium, Bob niechcący zwraca na siebie uwagę.

Olbrzymi 5 metrowy, genetycznie wyhodowany Behemoth wyszarpuje serce gliniarza i rzuca jego martwym ciałem jak szmacianą lalką.

Czy nadal sądzisz, że nasz słodki cherubinek jest bezbronny?

Po ujrzeniu potężnej siły emanującej z Behemotha sięgającego po gliniarza, Bob szybko decyduje się na zmianę wcielenia i opętuje Bestię. Teraz jest gotowy NA SZATAŃSKĄ ZABAWĘ!

Zamów Messiaha z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

Zadzwoń już dziś!

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rozpoczęła się rynkowa rewolucja, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już wkrótce będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Messiah w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!

NOWOŚĆ!

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Messiah zawierający:

- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Messiah,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

Szukaj już w maju nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

www.extragra.com

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

Tipsy

Age of Wonders

W linii komend dopisz beatrix (z jedną spacją na początku - np. C:\Age of Wonders\aow.exe beatrix). Uruchom grę, naciśnij **CTRL + SHIFT + C** - usłyszysz dźwięk [ping!]. Teraz możesz wpisać:

gold	- 1000 kasy
mana	- 10000 kryształów many
fog	- odsłania mapę on/off
explore	- pokazuje surowce[?] on/off
spells	- wszystkie zaklęcia są Twoje!
win	- wygrywasz level
lose	- przegrywasz level
freemove	- chodzisz ile chcesz :)
towns	- niezależne miasta są Twoje
research	- odkrywasz wszystkie czary
ah teer	- startujesz z wszystkimi czarami i sporą kasą

Army Men Air Tactics

Naciśnij Backspace i wpisz:

!RIPOFF white	- przegrywasz misję
!RIPOFF mauve	- ???
!RIPOFF black	- ???
!RIPOFF blue	- energia na maxa
!RIPOFF purple	- ???
!RIPOFF green	- ???
!RIPOFF red	- nieskończona energia
!plastic surgery	- widzisz wszystko na czerwono

B-Hunter

Wpisz gdy wsiadasz do pojazdu:

IABAT	- BATmobil!
IADQD	- God Mode
IAKFA	- Wszelka broń

Die Hard Trilogy 2

Naciśnij **ESC** i wpisz:

•We wszystkich trybach gry:

PAINLESS	- niewidzialność
FOLLOWME	- poruszasz kamerą
FLYCAM	- latająca kamera?

•Sharpshooting mode:

WEAPONS	- wszelka broń
AMMO	- nieskończona amunicja
AUTORELOAD	- chyba jasne, nie?
AUTOFIRE	- j/w
SLOWMO	- wrogowie są wolniejsi
SLOWROCKET	- rakiety są wolniejsze

•Driving mode:

GHOST	- Ghost mode (brak kolizji, przenikanie struktur)
NITRO	- nieskończone nitros
FREEZE	- brak limitu czasu
CHANTASTIC	- jedziesz szybciej
CAMORAMA	- inne ujęcie kamery
SNOW	- śnieg
SUSONLY	- hehehe :)

•Action-adventure mode:

WEAPONS	- wszelka broń
AMMO	- nieskończona amunicja
FREEZE	- zamrażasz wrogów
TARGETING	- autocelowanie
LASER	- laserowy celownik (?)
ZDAMP	- ujęcia kamer
GHOST	- Ghost mode (brak kolizji, przenikanie struktur)
FOLLOWTERRAIN	- skok na dowolną wysokość
MRBONES	- jesteś szkieletem
SHOCKED	- jesteś mocno elektryczny :)
WIREFRAME	- dziwny efekt...
FPS	- pamiętacie jeszcze Dooma?
FRAGYUCK	- więcej krwi i flaków
PILLOWMODE	- mały łepek, wielkie ciało [dresiarz mode? :)]
BIGHEAD	- a tu na odwrót

Gorky 17

Wystartuj grę z wpisanym w linię komend parametrem **-760722** [np. C:\Gorky17\Gorky.exe -760722]. Podczas bitwy wystarczy nacisnąć **Q**, by wygrać.

Hype: The Time Quest

Dodatkowe tipsy (inne w 4/2000). Wpisz w czasie gry:

wonderful	- jesteś SZYBKI
glittergold	- ale kasy :)
thundergod	- god-mode
hermetik	- magia bez ograniczeń
houdini	- nieskończone strzały
end02	- rozwalasz Barnaka jednym ciosem
epok1	- zaliczone Epok1
epok2	- zaliczone Epok2
epok3	- zaliczone Epok3

Le Mans 24 Hours

Dodatkowe cheaty (poprzednie w 4/2000). Wpisz jako nazwisko kierowcy (jeśli zrobisz wszystko OK, ekran błyśnie):

MAKEITPEASY - wyścig na więcej niż 1 okrążenie w trybie LM, pozostałe wozy mają przechlapane...
MAKEITNORMAL - anuluj cheat MAKEITPEASY
DEBORALM - ukryty team: Debora Racing Team
1999CHEATCARS - dodatkowe - prototypowe - wozy

Metal Fatigue (Demo)

Naciśnij **F9** podczas misji. Na 2 minuty ujrzysz całą mapę.
Naciśnij **F11** by "zamrozić" stan zdrowia wszystkich postaci [w tym wrogów...]

NOX

Naciśnij F1 by otworzyć konsolę i wpisz: **Racolaws**, by aktywizować cheat mode. Teraz wpisz:

set god - God mode + nieskończona mana
help cheat - lista cheatów
cheat ability - resetujesz wszystkie parametry gracza
cheat goto {waypoint | x y} - skok do waypointa o koordynatach x y
cheat health - uzupełnia zdrowie
cheat mana - uzupełnia manę
cheat level # - skok na level #
cheat spells - wszystkie zaklęcia na danym levelu
cheat gold # - daje postaci # kasy

Pharaoh

W czasie gry naciśnij **Ctrl+Alt+Shift+C**, teraz wpisz:

•Pharaohs Tomb - wygrywasz dany scenariusz
•Fury of Seth - będą zniszczone wszystkie okręty wojenne
•Treasure Chest - poprawa finansów :)
•mockattack1 - nieprzyjacielska armia atakuje Twe miasta od strony lądu
•Mockattack2 - j/w ale od strony morza
•Bounty - lepsze nawodnienie pól. Cheat ten działa jednak tylko wtedy, gdy w mieście czci się Ozyrysa.
•Mummys Curse - gorsze nawodnienie pól. Cheat ten działa jednak tylko wtedy, gdy w mieście czci się Ozyrysa.
•Pharaohs Glory - miasto zwiększa eksport o 50%. Uwaga: Ra musi być czczony w tym mieście, by cheat zadziałał.
•Supreme Craftsmán - lepsza większa stocznia. W mieście musi być czczony Ptah, by cheat zadziałał.
•Noble Djed - stoczniowcy, jubilerzy i tkacze mają full surowców. W mieście musi być czczony Ptah, by cheat zadziałał.
•Typhonian Relief - coś w rodzaju błogosławieństwa dla żołnierzy wysyłanych na wyprawy. W mieście musi być czczony Seth, by cheat zadziałał.
•Seth Strikes - niszczy najlepszą kompanię [oddział] w mieście + jej fort. W mieście musi być czczony Seth, by cheat zadziałał.
•Cat Nip - bazary itp. pełne towarów. W mieście musi być czczona Bast, by cheat zadziałał.
•Kitty Litter - na miasto spada klęska żywiołowa. W mieście musi być czczona Bast, by cheat zadziałał.

SWAT3: Urban Operations

Naciśnij Enter, by wywołać okno komunikacyjne i wpisz:

teamgod - God Mode dla drużyny
avatargod - God Mode dla danego policjanta
stumpy - brak Limbs Mode
Dumb Terrorists - głupi terroryści
5fingerdiscount - wszystkie przedmioty (?)
bignoggin - Big Head Mode
meganoggin - Mega Head Mode
clodhopper - Clodhopper Mode
1-900 - ciężki oddech
turnpunchkick - Side Scroller(2D) Mode
theshadowknows - niewidzialność dla danego policjanta
teamshadow - niewidzialność dla zespołu
wounddeath - ???
silentbutdeadly - Fart Mode
fastactionresponseteam - ???
monocle - Monocle Mode

•W czasie gry naciśnij:

F7	- włącza turbo mode
F8	- wyłącz turbo mode
F10	- wchodzisz w Debug Mode.

•W trybie debug mode naciśnij:

A	- AI On/Off
F10	- wychodzisz z Debug Mode
F12	- skok o level
F7	- giniesz

Test Drive 6

Wpisz się jako:

Honda XR	- motocykl Hondy
AKJGQ	- 6 mln $ kasy
DFGY	- wszystkie wozy
ERDRTH	- wszystkie trasy
CVCVBM	- wszystkie "quick race" trasy
OCVCVBM	- żadnych "quick race" tras
QTFHYF	- krótsze trasy
OPIOP	- wszystkie "challenges"
OPOIOP	- żadnych "challenges"
FFOEMIT	- wyłącza checkopinty sprawdzające czas
NOEMIT	- anuluje poprzedni cheat
RFGTR	- zatrzymuje "bomber mode"

The Sims

Podane niedawno w CDA cheaty były przeznaczone dla wersji angielskiej - polska wersja ma nieco zmienioną klawiszologię. Zatem, aby chciały działać, musisz nacisnąć kombinację klawiszy: **Shift+Ctrl+Alt+B**(w wersji angielskiej było C). Reszta bez zmian...

Thief Gold

Naciśnij **Ctrl+Alt+Shift+End** w czasie gry - skok na następny level

Urban Chaos

Aneks do podanych przez nas tipsów: piszecie, że **F9** aktywuje **DEBUG MODE**. W rzeczywistości uruchamia się go poprzez wpisanie kodu, który uważacie za GOD MODE (**BANGUNSNOTGAMES**). Jeszcze o CRINKLES. Jest to opcja włączająca lub wyłączająca efekt trójwymiarowości budynków.

See Ya!: nutria12@go2.pl

Zamów 3 tytuły a otrzymasz gratis HYPER THEMS PACK COLLECTION

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

GRY

2in1 Battle Arena Toshinden + Fatal Fury 3 ... 55,-
2in1 Seven Kingdoms + Deadlock II ... 55,-
2in1 Timeshock Pro Pinball + The Web ... 55,-
Abe Oddysey ... 55,-
Adaś i pirat Barnaba + zegarek PL ... 65,-
Age of Empires II ... **195,-**
Airline Tycoon PL ... **65,-**
Anno 1602 PL ... 95,-
Atlantis 4CD PL ... 39,-
Atlantis II 4CD PL ... **75,-**
Baldurs Gate (5CD) + misje PL ... 145,-
Bhunter PL ... 75,-
Brydż 99 PL ... **79,-**
C&C Tiberian Sun (super hit - super cena) ... **89,-!!!**
Carmageddon ... 49,-
Commandos: beyond the call of duty ... 99,-
Creatures 3 ... 95,-
Cywilizacja 2: Próba Czasu PL ... **65,-**
Daikatana ... **najtaniej!**
Descent 3 (2CD) PL ... 79,-
Diablo 2 (4CD) PL ... **najtaniej!**
Driver ... 95,-
Dungeon Keeper PL ... **29,-**
Earth 2150 PL ... 89,-
F1 2000 ... 105,-
Falcon 3.0 ... **29,-**
Faust (4 CD) PL ... 75,-
Fifa 2000 ... **95,-**
Final Fantasy 8 ... **155,-**
Flight Unlimited III ... 145,-
Flojd 4CD PL ... **65,-**
Football Manager 2000 L.A. ... 115,-
Freespace 2 (3CD) PL ... 75,-
Future Cop L.A.P.D. ... **55,-**
Get Medieval ... 35,-
Gorky 17 PL ... **65,-**
Gromada PL ... 49,-
Gruntz PL ... 49,-
Gry 4 U 3 ... 25,-
Gry bez przemocy ... 25,-
GTA 2 ... **149,-**
Half Life Gold + kubek ... **95,-**
Heroes of Might and Magic III PL ... 145,-
Hokus Pokus Różowa Pantera PL ... **65,-**
Hopkins PL ... 69,-
Imperium Galactica II (4 CD) PL ... **115,-**
Interstate '82 ... 95,-
Jagged Alliance 2 PL ... **56,-**
Jazz Jackrabbit 2 Zimowe Przygody PL ... 47,-
Knights & Merchants PL ... **35,-**
Kolekcja gier FPP ... 25,-
Kroniki Czarnego Księżyca PL ... **65,-**
Larry 7 PL ... 65,-
Liga Polska Manager 2000 PL ... **95,-**
Mad Trax ... **49,-**
Mayday PL ... 49,-
Mesiasz PL ... 65,-
Might & Magic VII ... 149,-
Martyr PL ... **89,-**
NBA 2000 ... **95,-**
NBA 99 ... 59,-
Need for Speed 3 ... **69,-**
Need For Speed: Porsche ... 105,-
Neverhood ... **65,-**
NHL 2000 ... **95,-**
Phantasmagoria (7CD) ... 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe ... 25,-
Pizza Syndicate PL ... **65,-**

Worms Armageddon PL

ABC z Reksiem

Samouczek Corel Draw

HIP HOP

Blade Runner

Shogo PL

Eksplozja kolorowych Klipartów

Knight And Merchants

Rages of Mages

Piłkarska gorączka

Planescape: Torment (4CD) PL ... 150,-
Populous 3 the beginning PL ... 55,-
Prince of Persia 3D ... **95,-**
Quake 3 Arena ... 179,-
Rage of Mages PL ... 35,-
Rally Championship 99 PL ... **95,-**
Rayman 2 ... 95,-
Reah 6CD PL ... 99,-
Rezerwowe Psy 2CD PL ... **85,-**
Rollercoaster Tycoon PL ... **65,-**
Rzeźnia czyli krwawe gierki ... 25,-
Savage Arena ... **59,-**
Screamer Rally ... 55,-
Sega Rally Championship 2 ... 145,-
Septera Core ... 65,-
Settlers 2 PL ... 39,5
Settlers 3 (2CD) + misje PL ... 145,-
Silent Hunter Commanders Editi. ... **69,-**
Sim City 3000 PL ... 95,-
Slamtilt Resurrection ... 65,-
Starcraft ... **95,-**
Super gry 99 ... 25,-
Symulatory Lotów ... 25,-
System Shock 2 PL ... **95,-**
Szachy 98 PL ... 59,-
Target 3D PL ... 39,-
Test Drive 4x4 ... 59,-
The Sims PL ... **105,-**
Theme Park World PL ... **95,-**
Tipsomaniak 2000 ... 25,-
Tomb Raider IV ... **145,-**
Tzar PL ... 65,-
Ultima IX Ascension ... 145,-
Viva football ... 55,-
Worms ... 29,-
Wyścigi ... 25,-

PŁYTY EROTYCZNE

tylko dla dorosłych

Archiwa XXX ... 25,-
Bzykanie na ekranie ... 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po ... 25,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) ... 65,-
Gry hazardowe i erotyczne ... 25,-
Kiss XXX Collection ... 35,-
Lula virtual baby ... 59,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po ... 25-
Moje Sex Pstryki ... 25,-
Nocny Drapieżnik ... 25,-
Sex & Sex ... 25,-
Sex 24 h ... 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po ... 25,-
Strip poker pro ... 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) ... 65,-

MUZYKA:

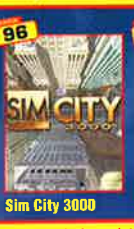
Future Wavy ... 25,-
Klimatyczne brzmienia ... 25,-
Magix Guitar Workshop ... 129,-
Magix Live Act DJ ... 65,-
Magix Music Maker Generation 5 ... **239,-**
Magix Music Studio Generation 5 ... 239,-
Magix Notation ... 129,-
Magix Ultra Red Zora ... 65,-
Midi Power ... 25,-
Music party system vol. 1 ... 25,-
Music party system vol. 2 ... 25,-

Phantasmagoria 7CD

Toy Story

Hokus Pokus

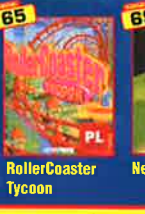
NOX



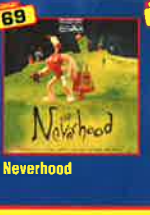
Sim City 3000

Gry karciane cz.2

Tzar



RollerCoaster Tycoon



Neverhood

Rally Championship

Programy muzyczne (nowość) ... 25,-
Techno power ... **25,-**
Wavy dla wymagających ... 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muz. ... 25,-

INNE CIEKAWE:

10.000 klipartów ... 25,-
AntiVirenKit 9 ... **59,-**
Biblioteka fontów ... 25,-
Eksplozja kolorowych klipartów ... **25,-**
Encyk. Powszech. Fogra 2000(3CD) 95,-
Kreator WWW ... 25,-
Literat 2000 ... **49,-**
Matematyk (szk.podst.,gimnazjum) ... 59,-
Micrografix Designer 6.0+4.0 PL ... **49,5**
Micrografix Picture Publisher ... 49,5
Na tropach języka polskiego ... 75,-
Najlepsze kliparty ... **25,-**
Ortografia (słownik + dyktanda) ... 75,-
Photo & Gfx Collection ... 25,-
Polonez (szk. podst.,gim.średnia) 49,-
PowerAdressManager jr - baza dan. 59,-
Programy narzędziowe ... 25,-
Samouczek Access + Excel (4CD) ... 95,-
Samouczek Corel Draw ... **95,-**
Samouczek Photoshop (2CD) ... 59,-
Tell Me More (8 CD+słuch. z mikr.) ... 299,-

DLA DZIECI:

ABC z Reksiem ... **59,-**
Ace Ventura ... 69,-
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży ... 49,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii ... 49,-
Chatka małolatka - ang. dla dzieci 69,-
Chatka małolatka - niem. dla dzieci . 69,-
Ene Due Rabe 2 ... 25,-
Gry dla maluchów ... **25,-**
Koziołek Matołek idzie do szkoły ... 49,-
Lego Konstruktor ... **95,-**
Lego Loco ... 95,-
Lego Racer ... 95,-
Lego Szachy ... **95,-**
Lew Leon ... 49,-
Lomax ... 49,-
Multimedialny Świat J. Brzechwy ... 69,-
Rayman uczy matmy i polaka ... **39,-**
Sekrety Króla ... **49,-**

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów ! Zadzwonisz, zapytasz, dostaniesz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

• • • pełna oferta tylko www.exe.com.pl

Największy wybór programów

EXE D A K

działamy od 1992 roku

Jak zamawiać wybrane artykuły?

OZWÓŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrym Handlowe Bielany Wrocławskie, **Galaktyka EXE**, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA TEGO ROKU! SZUKAJ W SKLEPACH!

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia

4CD!

PLANESCAPE TORMENT

GRA OTRZYMAŁA WIELE NAGRÓD I WYSOKICH OCEN PRASY:

CD ACTION **9.5/10**

CLICK! **5/6**

GRY KOMPUTEROWE **90%**

MACHINA **4.5/5**

TYP MACHINY

MAGAZYN IO **90%**

RESET **9.5/10**

Reset GRA ROKU!

NEW S SERVICE **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH **4, 4, 5 /5**

Świat Gier Komputerowych POLECA

Pół roku zajęło nam stworzenie polskiej wersji gry, która jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych. Kilkadziesiąt osób bez ustanku pracowało nad tym aby Torment przemówił do Ciebie w Twoim ojczystym języku i aby było to doznanie jakiego dotychczas nie przeżyłeś. Wreszcie będziesz mógł się zagłębić w ogromny świat Planescape. Wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko co do tej pory poznałeś.

Dlaczego musisz mieć Planescape: Torment:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i dla nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych, a wykreowana wirtualna rzeczywistość jest najbliższa ideałowi.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowitym światem.
- Pudełko z grą wypełnione jest rzeczami, które pozwolą jeszcze lepiej poczuć klimat gry. Znajdziesz w nim obok 4 płyt CD i obszernej instrukcji podkładkę pod mysz, słownik świata Planescape, plakat/mapę oraz oryginalną koszulkę (wybierz grę z koszulką w Twoim rozmiarze - oznaczenie na pudełku). Wszystko to za cenę normalnej gry.
- Kupując jedną grę bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi!

Tylko w Polsce wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry zawierające dodatkowo: oryginalną koszulkę, mousepad, plakat i słownik terminów świata Planescape.

CENA **159** ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay · Official Licensed Product · BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons&Dragons®

Torment to obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony.

Już wkrótce...

INVICTUS

Połączenie gry RPG z grą strategiczną. Jako wybrany przez greckich bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir porywających misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana będzie na 2 CD w cenie 79 zł!

Do końca kwietnia z tym kuponem gra Torment **5% taniej** w sklepach sieci EMPiK

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymiBioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgotten Realms i ich loga są zastrzeżone.